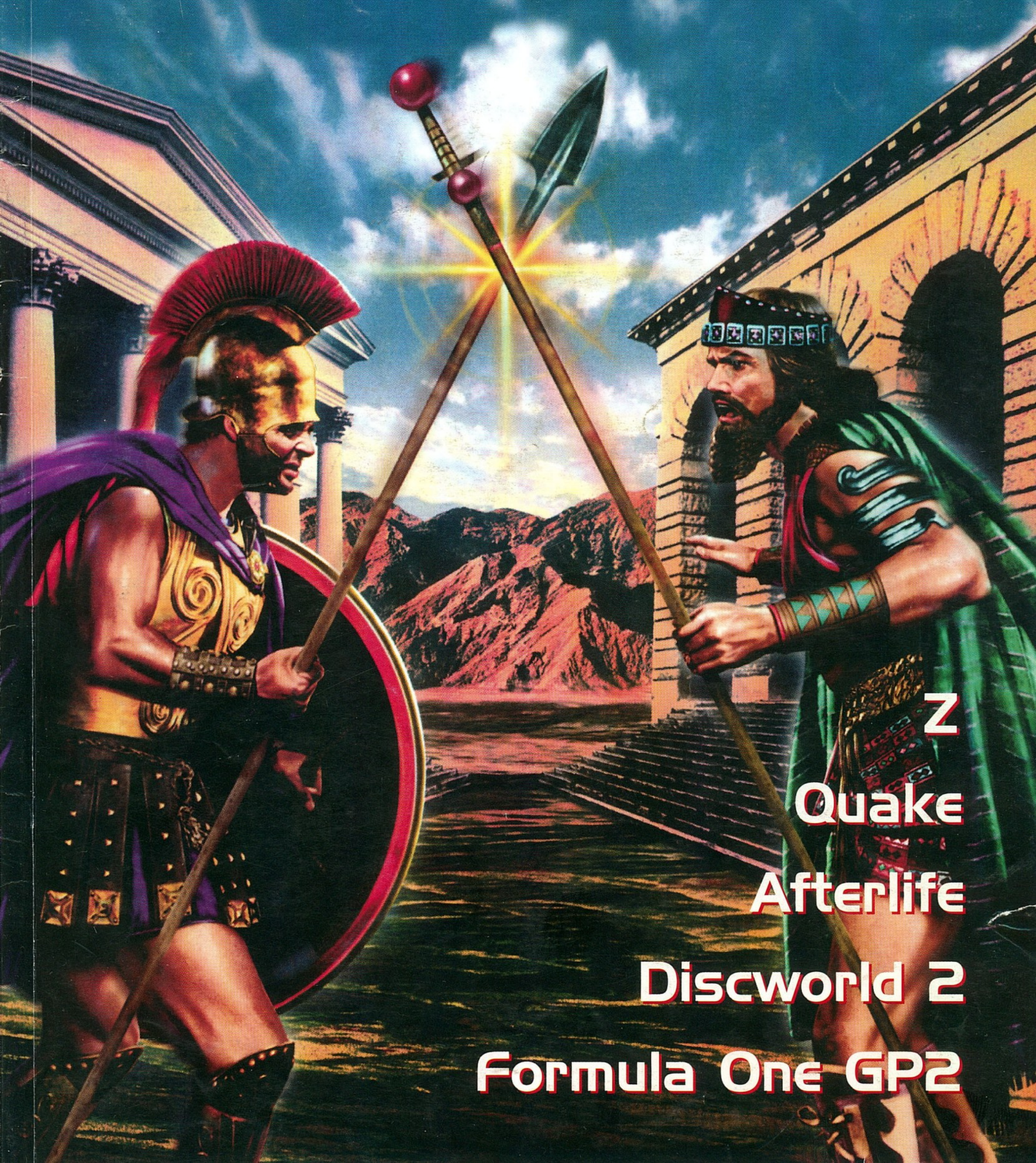
ÁRA: 298 FT

1996/9-10

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Z

Quake

Afterlife

Discworld 2

Formula One GP2

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

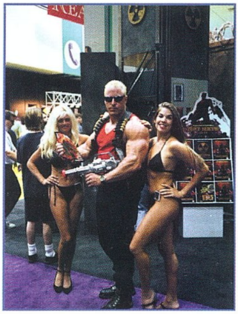
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

INTRO

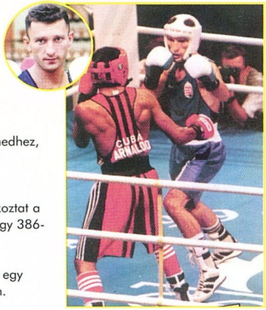


Halihó mindenkinek!

Szerencsésen megúsztuk a nyarat, mert ugyebár minden nyáron szokott történni valami negatív dolog. Többen a nyaralás közepette sem felejtettek el minket, hiszen megtartottuk eddigi legnagyobb táborunkat a Balatonnál. Egy képes élménybeszámolót találhattok valahol hátrább is, bár ez a pár kép nem fogja visszaadni a 8 nap élményeit. Egyébként jellemző módon már most rengetegen jelentkeznek a jövő évi táborra, ezek szerint nem is lehetett olyan rossz a dolog. Mindenesetre messze van még a következő nyaralási szezon, ráérünk még mindenfélén gondolkodni. Sokan nem szokták olvasni az Introt – derült ki abból, hogy sokan hiányolták az augusztusi PC GURU-t –, annak ellenére, hogy bejelentettük, kimarad egy szám. El kéne talán olvasni és akkor nem idegeskednétek feleslegesen. Az előfizetőkhöz szólva mindenkit meg kell nyugtatnunk, hogy az összevont szám természetesen egynek számít a megrendelésben. Köszönjük nektek a visszaküldött kérdőíveket (elképesztő mennyiség érkezett hozzánk), igyekszünk feldolgozni őket minél gyorsabban, és az eredményt mindenképpen közzétesszük. Azt már most is lehet látni (de ezt tudtuk is), hogy nem csak a tini korosztály olvas minket, hanem az olvasótábor jelentős része már munkahellyel és családdal is bír. A múltkoriban, amikor az E3 beszámoló készült, lemaradt egy felvétel, melyet mindenképpen szerettünk volna ha láttok. Nos, következzen most a lemaradt kép, mely természetesen egy élő embert ábrázol, minden ellenkező híreszteléssel ellentétben. (No és vajon mit tart a kezében???) Bár augusztusban nyaraltunk, ettől függetlenül megjelent egy CD GURU is a nagy kánikulában. Akik véletlenül lemaradtak volna a 96/5-ös számról (ejnye-bejnye), azok számára tartalékoltunk egy keveset a szerkesztőségben, tehát ott a levlap, lehet küldeni a megrendeléseket. Egyébiránt, mivel éppen ezen sorok írásakor zajlik az őszi nagy ECTS, biztosak lehettek benne, hogy a következő PC GURU kissé ismét fel lesz turbósítva (de még mennyire, majd meglátjátok!!!), arról nem is beszélve, hogy a köv. CD GURU (amelyik a Compfair-en már kapható lesz a GURU standon) szintén rengeteg mindent fog tartalmazni a kiállítással kapcsolatban. CD GURU szinten egyébként egy kis meglepetéssel fogunk szolgálni, de az legyen titok egyelőre. A hosszúra nyúlt Intro után következzen az ősz első PC GURU-ja. Sziasztok!

GURU Team

GURU HÍREK



Augusztus végén sajnos nem jelent meg PC GURU, és így csak most van alkalmunk gratulálni egy olyan embernek, aki az mellett hogy PC és CD GURU rajongó, ráadásul **Atlantában olimpiai bajnok** lett ökölvívásban, az 54 kg-os súlycsoportban. **Kovács Istvánt - Kokó-t** - szeptember elején sikerült elcsípnünk munkahelyén (*aPLUS–Budapest Kft., VIII. Horánszky u.26.*) egy néhány perces kérdezz-felelek villáminterjúra.

PC GURU - Szervusz!! Először is engedd meg, hogy gratuláljunk az aranyérmedhez, aminek nemcsak te, hanem az egész ország nagyon örült.
Kokó - Köszönöm.
PC GURU - Mióta foglalkozol számítógéppel - számítógépes játékokkal??
Kokó - Amikor az első otthoni gépek megjelentek, gyakorlatilag azóta foglalkoztat a téma. Volt ZX Spectrum-om, C-64-em és 1992-ben vettem az első PC-met, egy 386-ost.
PC GURU - Most milyen géped van otthon??
Kokó - Egy 486-osom van már régóta. Sajnos nemigen van időm arra, hogy egy gyorsabb gépet összerakjak, a munkahelyemen pedig egy elég jó gépem van.
PC GURU - Tényleg, hogyan lehet egy olyan elfoglalt embernek, mint Neked összeegyeztetni a sportot, a családot, és a számítógépet??
Kokó - Nehezen. A munkám a számítógéphez köt, egész nap a monitort bámulom – ezért sokszor már nincs is kedvem otthon számítógépezni. Ettől függetlenül szeretem pl. a CD GURU-t, mivel egy rövid demo megnézésére mindig akad néhány üres perce az embernek. Ez mellet az Interneten szoktam sok időt eltölteni, ami nagyon tetszik. Szerencsére Atlantában az Olimpiai faluban minden sarkon, minden épületben ott voltak a számítógépek és teljesen ingyen lehetett Internetezni rajtuk. Ezt kihasználva rengeteg E-mail-t küldtem haza az ismerősöknek, kollégáknak.
PC GURU - És a sport?? Most már mindenféle aranyérmed van EB, VB, olimpiai. Ugye nem hagyod abba??
Kokó - Természetesen nem, a sportot továbbra is komolyan veszem. Szeretnék ott lenni 2000-ben Sidney-ben is az olimpián, és persze a címemet is szeretném megvédeni.
PC GURU - Ehhez nagyon sok sikert kívánunk!! Köszönjük az interjút!!

GURU Team

HÍREK

4 RED ALERT HÍREK
4 THE PANDORA DIRECTIVE
5 WARWIND
5 X-WING VS TIE FIGHTER
6 GRAND PRIX MANAGER 2
6 SIM ÚJDONSÁGOK
6 PHANTASMAGORIA 2
7 BERMUDA SYNDROME
7 QUADRAX
7 ANATEMA

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Discworld 2

10 Formula One GP2

14 Megarace 2

16 Quake

20 Space Hulk

22 Need for Speed Special Edition

24 Z

28 Urban Strike

32 Gene Machine

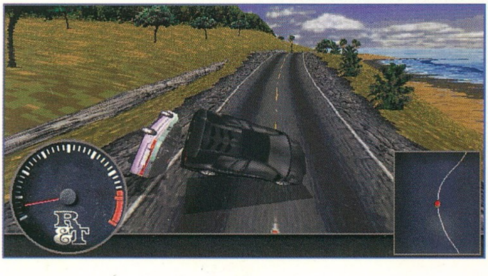
36 Afterlife

42 Azrael Tears

46 Rise & Rule of Ancient Empire

APRÓSÁGOK

17 WITCHAVEN II
26 THE HIVE
17 WARCRAFT II EXPANSION PACK
26 PIRANHA
17 ISLAND OF DOCTOR PERIL
26 CATFIGHT
26 ASTROROCK



TALLÓZÓ

55 miro Coonect 34 Office

58 Képes Krónika Multimédia

59 Biblia CD-ROM

60 Hardware újdonságok

62 DVD - az új CD szabvány

64 Gravis Grip

67 Internet

69 Internet böngésző

70 Tuning

72 Tesztlabor

74 MIDI sarok

76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
CHEAT 75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

QUAKE

Mindenki nagy örömére itt van a jó öreg SAKMAN bácsi, és regél nektek a Hónap Játékáról – merthogy ilyen is van a PC GURU-ban. Ez pedig az iD Software új játéka, a QUAKE. Sok alkudozás előzte meg a dolgot, mivel ugyebár itt a F1 GP 2, meg a Z is, de azért

az igazán nagy dobás mégis csak a Quake volt. Az igazsághoz hozzátartozik még az a korántsem elhanyagolható momentum, miszerint a Quake mellett leginkább esélyes F1 GP 2 esetleges győzelme esetén a „Hónap Játéka" c. cikket Del-nek kellett volna megírnia, de ő fontosabbnak tartotta az őszi ECTS-t. Tehát én cikket írtam, Del pedig szerény kísérettel elrepült a ködös albion irányába, hogy egy nagy rakás tökjó dologgal, meg egy jó csomó friss anyaggal visszatérve gazdagítsa a PC GURU szerkesztőségét. Addig is itt a

Quake, amit szerintem egy jó darabig nem fog senki sem megunni. Aki egyébként sem szereti az ilyen lövöldözős őrületeket, annak ott van egy halom jobbnál jobb stratégia, meg kaland, sőt RPG is. Én személy szerint maradok a Quake-nél, s miután „chicken" normal szinten végignyomtam, megpróbálom Nightmare szinten is. Közben szokom az irányítást az egérrel, mivel a deathmatch billentyűzetről halál. Az ellenfelek ugyanis nem Tetris-ből, meg Borsó-ból vannak, hanem csak úgy. A 97-es Guru táborban ott leszek a Quake compon, és jajj annak aki Sakman csöve elé áll. Ezt pedig majd bárki megnézheti (aki ott lesz).

(SAKMAN)

RED ALERT HÍREK

Utolsó telefonos információink szerint Westwood-éknál minden a legnagyobb rendben van, így elméletileg tartani tudják magukat a Red Alert beígért októberi megjelenéshez. A kérdésre, miszerint az első részhez hasonlóan ez a játék is két CD-n fog-e megjelenni, a válasz egyértelműen igen volt.

Az átvezető animációk és filmrészletek rögzítését egyébként szeptember első napjaiban fejezték be, így minden az előre megszabott ütemben zajlik.

Csodával határos módon sikerült a program végső verziójának egyik tesztelőjét is telefonvégre kapnunk, így most néhány elsőkézből kapott információval is szolgálhatunk magát a játékot illetően.

Az első és legfontosabb info, hogy a gép tényleg lényegesen fejlettebb algoritmusok alapján cselekszik, mint tette azt az első részben. Az „idegen" homokzsákokat szép szisztematikusan kilövi az épületei közeléből, sőt, meg nem nevezhető forrásunk saját szavai szerint „kifejezetten ideges lesz az ilyen próbálkozásoktól...".

A bázisunk védelmére létrehozott hevenyészett homokzsákok természetesen ugyancsak nem jelentenek komoly problémát a rohamozó katonák számára... Határozottan kellemes funkció, hogy csoportba rendezett egységeinknek különböző formációkat adhatunk meg, ezzel is növelve az alkalmazható stratégiák számát.

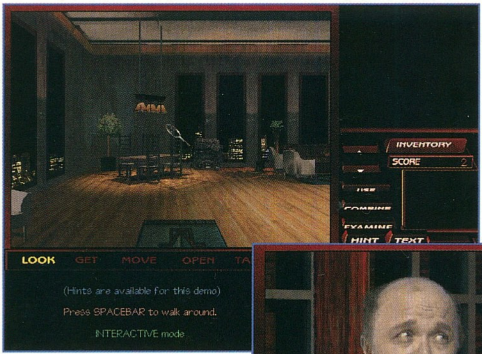
Navigációs pontokat (waypoint) jelölhetünk meg csapatainknak, és így végre mindenki egészen pontosan azon az útvonalon fogja megközelíteni a célpontját, ahogy azt mi eredetileg elképzeltük.

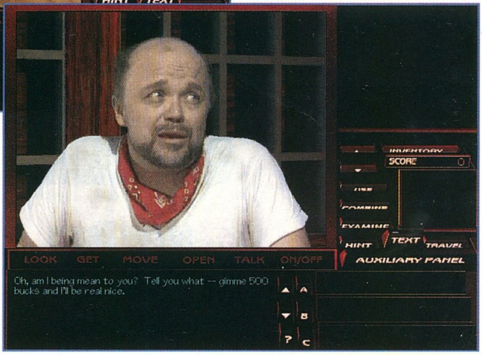
Örömhír, hogy a tesztelés során a Win95 nem szerepelt a különösebben zavaró tényezők között...

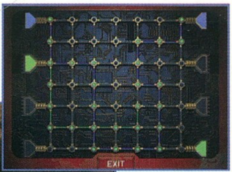
Mindenképpen szomorúnak tartom, hogy a számítógép üzeneteit közvetítő kellemes női hangot a program jelenlegi verziójában egy férfi hang helyettesíti. Számomra mindig is vérpezsdítően hatott ahogy

THE PANDORA DIRECTIVE

A kábé két évvel ezelőtt megjelent Under a Killing Moon frenetikus sikeréből kiindulva nem véletlen, hogy az Access nem hagyta a szerencsétlen Tex Murphy-t a babérjain nyugodni, s ha másért nem is, de egy grandiózus folytatásért ismét filmvászon elé rángatta a jobb sorsra érdemes San Francis-i magánzsarut. Az új epizód – a sorozat szokásához híven – ezúttal is kellőképpen misztikus történetet dolgoz fel, hiszen az események középpontjában a napjainkban híressé (hírhedtté?) vált Roswell-i UFO katasztrófa áll. Tex-re vár az emberiség megmentésének nemes, ámde anyagi szempontból nem éppen kifizetődő feladata, hiszen egy titokzatos kormányösszeesküvés leleplezése után nem biztos, hogy mindenki szeretni fogja az embert. Maga a játék egyébként szinte minden szempontból az Under a Killing Moon-ban megismert sémára épül, csak persze sokkal szebb, jobb és természetesen nagyobb lett. A fejlesztők a kalandelemek mellett nagyobb hangsúlyt fektettek a hagyományos értelemben vett fejtörőkre is, azaz 7th Guest rajongók előnyben. A CD-ken helyet kapott az előző részben megismert on-line help is, viszont aki ezt nem használja a húzósabb részek megoldásához, extra filmrészleteket kaphat jutalmul (végre egy épkézláb ötlet). A történetet 7 különböző módon lehet befejezni, és a végeredmény nem csupán az utolsó beszélgetésben elhangzott válaszokon múlik (az egész játék alatt végig észnél kell lennünk például, ha barátnőt szeretnénk magunknak szerezni...). A mozgásterünket képező 3D helyszínek nagyságrendekkel szebbek az előző részben látottaknál, és ugyanez az állítás vonatkozik a mozijelenetekre is. Általánosságban elmondhatjuk, hogy a trace-elt hátterek előtt mozgolódó színészek már nem ütnek el annyira a környezettől, ráadásul a fejlesztők ahol csak lehetett, eredeti díszletekkel dolgoztak. A felvonultatott szereplőgárda minősége is lényeges változáson ment keresztül, így itt is elérkeztünk a második vonalbeli sztárokig (ők azok, akiknek a neve senkinek sem mond semmit, de mégis minden második filmben találkozhatunk velük...). A legismertebb név talán a gyönyörű Tanja Roberts-é (ex James Bond barátnő és Playboy nyuszi), de megemlíthetném még Kevin McCarthy-t vagy éppen Chris Jones-t is. Szerencsére a Tex Murphy-t alakító Barry Corbin is a régi, az összes ironikus, szarkasztikus és végletekig pesszimista megjegyzésével együtt. Mindent összevetve a szeptemberben megjelenő Pandora Directive 6 CD-jével remélhetőleg hosszú időre kellemes elfoglaltságot fog nyújtani az összes olyan kalandjátékosnak, aki nem veti meg a Full Motion Videot (no meg azt a minimális fejtörést).

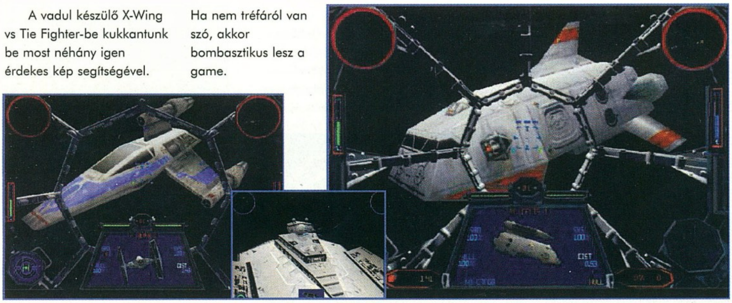






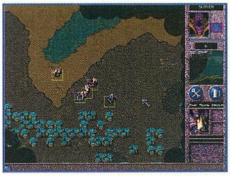
A vadul készülő X-Wing vs Tie Fighter-be kukkantunk be most néhány igen érdekes kép segítségével.

Ha nem tréfáról van szó, akkor bombasztikus lesz a game.



WARWIND

Hatalmas népszerűségnek örvendenek manapság a Dune2 klónok, így az sem meglepő, hogy a legtöbb nagy szoftvercég szeretne szeletet kapni ebből a nem mindennapi tortából. Egyesek kevesebb sikerrel, mások nagyobb szerencsével vágnak neki a feladatnak, és a jelek szerint a Mindscape Warwind-je az utóbbi csoportba tartozik. A program első ránézésre a Warcraft 2 egy átdolgozott, feltuningolt változata, mely a real-time harcrendszeren kívül néhány extra stratégiai elemet is felvonultat. Külsőre legalábbis mindenkinek ez jut eszébe először, hiszen grafikailag és a képernyő, valamint a menük felépítését tekintve olyan szembeötlő a hasonlóság, hogy az igazat megvallva már azon kezdtem el gondolkodni, vajon ki igazolt át a Mindscape csapatába a Blizzard-ból??? No de félre a tréfával, a Warwind határozottan kellemes újdonságnak tűnt, bár a felvonultatott szörnyek és egységek meglehetősen futurisztikusan hatottak orkokhoz és ogrékhoz szokott szemeinknek. Nem szabad azonban ennyire földhözragadottnak lennünk, hiszen a Warwind nem titkoltan egy idegen uziverzum idegen bolygóján játszódik, így a helyi viszonyok között a kocsányon lógó három szem is a megszokott dolgok közé tartozik. A történet szerint négy idegen faj harcol a végső túlélésért egy problémákkal terhes világban. Minden faj különböző tulajdonságokkal (pontosabban előnyökkel illetve hátrányokkal) és természetesen eltérő harci egységekkel rendelkezik. Érdekesség, hogy épületeinkbe be lehet sétálni (ennek persze van némi értelme is, de egyelőre fogalmam sincs hogy mi...), és a puszta harcon kívül elméletileg diplomáciai érzékünknek is igen jó hasznát vehetjük. Elsőre tehát csupa pozitívumot tudok mondani a játékról (azaz mégsem, mivel a program csak Win95 alatt fut), de a „puding igazi próbája" csak szeptember végén lesz esedékes...



meghallottam, hogy „Reinforcements have arrived...", és az az érzésem, rajtam kívül még jópáran hasonlóképpen vélekednek erről a dologról.

Szerencsére elég sokan hangot is adtak a játék eme „negatív" tulajdonságával kapcsolatos véleményüknek, így nem tartom kizártnak, hogy a végleges változatban visszakapjuk kedvencünket...

Aki egész pontosanan kíváncsi a megjelenésig hátralévő napok számára, az a Virgin Internet címén (www.virgin.com) megtalálhatja a hivatalos Red Alert Home Page-et, melyen már lassan másfél hónapja tart a folyamatos visszaszámlálás.

E cikk olvasásának pillanatában (ha továbbra is minden jól megy) valahol 10 és 15 nap között kell hogy legyen a számláló.

(Nemrégiben néhány borzasztó hosszú órára „Countdown Suspended" üzenettel abbamaradt a dolog, de aztán szerencsére még aznap újraindult a számlálás. A fennakadás oka jelenleg ismeretlen...)

Más...

Az abszurd humor szerelmesei valószínűleg visongani fognak örömükben, hiszen itt a legújabb 7th Level produkció a Szent Grál témakörében.

Íme egy újabb horgászprogram, mely Fly Fishing névre fog hallgatni és ha minden igaz, akkor a Gametek fogja kiadni. Nos, majd meglátjuk.

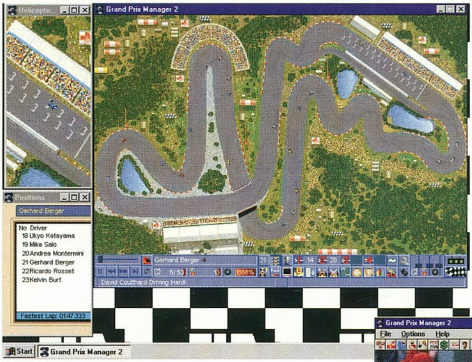
Készülőfélben van a küldetéslemez az AH64D Longbowhoz Flash Point Korea címmel. 140 új küldetés Koreában, új terepek, tereptárgyak és fegyverek, még szebb grafika. A kiegészítő CD jóvoltából elméletileg a többjátékos üzemmód sem lesz már lehetetlen. Ugyancsak az újítások között szerepel a co-pilot/lövész harcálláspontjának programba integrálása.

Az amerikai illetőségű Thrustmaster októberre ígéri az új F-22-es botkormányának megjelentetését. Az új konstrukció elméletileg lefelé kompatibilis az F-16 FLCS-el, és egy „mezei" WCS-el - no meg nélküle- is működni fog. Ugyanakkor viszont adott a lehetőség, hogy bármiféle kiegészítő berendezés nélkül is beprogramozhassuk, ráadásul a hagyományos funkciók mellett egy rakás speciális opciót (fogalmam sincs, hogy pontosan mit) is beállíthatunk magunknak. A másik Thrustmaster csoda a lábkormány egy továbbfejlesztett, PRO fokozatú változata lesz ugyancsak októberben. A hírek szerint az új verzió tartósabb lesz az eredetinél, az ára viszont mégsem emelkedik, mivel az alumínium alkatrészeket lecserélték egy nem túl drága, ámde különösen tartós műanyagra.

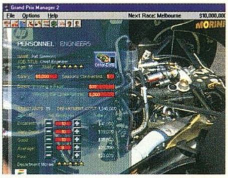
A Sierra műhelyében vadul készül a Phantasmagoria 2. Azt, hogy milyen lesz a játék, még igazából nem lehet tudni, azonban a töredék képek alapján elmodhatjuk, hogy nem sokban fognak eltérni a készítők a jól bevált stílustól.

GRAND PRIX MANAGER 2

Alig telt el egy év a Grand Prix Manager megjelenése óta, s a program sikere indokolttá tette egy



második rész elkészítését is. Alapvetően nem változott túl sokat a program az első részhez képest (a látvány terén legalábbis semmiképpen), talán inkább úgy mondanám, hogy „csiszoltak az algoritmusokon". Egy Forma 1-es csapat főnökeként célunk természetesen itt is a világbajnokság megnyerése, de gyengébb versenyistállók esetében ez nyilván nem megy egyik napról a másikra. A 96-os szezonnal kezdődően egy tíz évig tartó versenysorozat áll tehát a rendelkezésünkre, hogy elérjük a hőn áhított célt. A kezelőképernyőket némileg átalakították és szinte minden ablakban felfedezhető néhány új opció (például ezúttal már lehet babrálni a lengéscsillapítókkal és a kerekek hőmérsékletével is). A legérdekesebb újítások, hogy az általunk fontosnak tartott autót/pilótát a verseny alatt egy külön ablakban

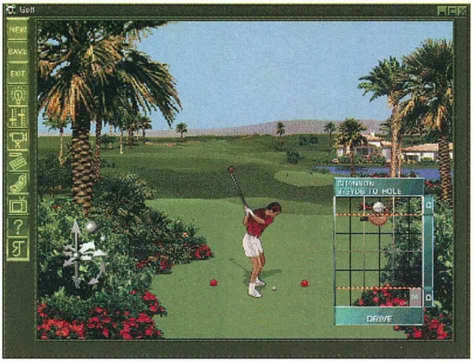


kinagyított formában végig nyomonkövethetjük, valamint hogy az érdekesebb eseményeket egy kommentátor mindvégig közvetíti. Akiknek nem lenne elég ellenfélnek szeretett PC-jük, azok számára ott a hálózati támogatás, melynek segítségével akár négyen is lehet majd egyszerre játszani. A program kizárólag Windows-os környezetben működik és előreláthatólag kora ősszel kerül a boltokba.

SIM ÚJDONSÁGOK

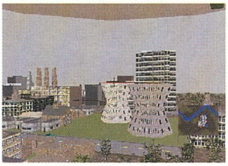
Nem mernék megesküdni rá, hogy a SimGolf lesz e az első olyan golfprogram, melyben kedvünkre építhetünk magunknak golfpályát, de a Maxis mindenesetre nagyon biztosnak látszik a dologban. Az ötlet valóban jó, bár aki eddig nem szerette az ilyen programokat, annak ezután a játék után sem fog sokat változni a véleménye.

Aki viszont szeret a számítógépén golfozni, annak igazi csemege lesz a SimGolf, hiszen a pályaszerkesztés mellett egy speciális ütőirányítás



(MouseSwing) is szerepel az extra tulajdonságok között. A kameraállásokat és nézőpontokat természetesen kedvünk szerint mozgathatjuk, és többjátékos üzemmód esetén akár az Interneten is „vadászhatunk" megfelelő golfpartnerre. Várható megjelenés: karácsony

A másik újdonság a SIM Copter lesz, álljon is itt egy kép róla bizonyságul.

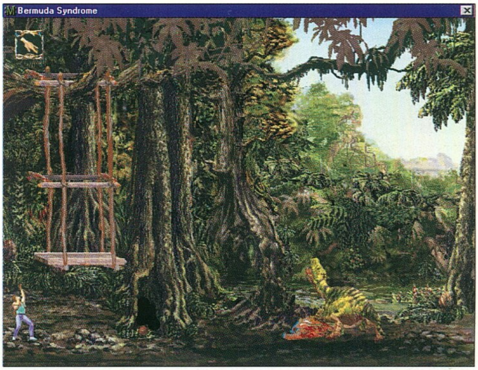


BERMUDA SYNDROME

Nos, íme itt van egy játék, mely elé úgy ültem le, hogy csak fél szemmel figyeltem a monitort, azonban a Bermuda Syndrome nagyon hamar teljes csodálatot váltott ki belőlem, hiszen egy-két apróságon kívül egy szinte tökéletes Flashback stílusú lövöldözős/akció játékot kapunk, mely egyszerűen fenomenális.

A bugyuta előtörténet során megtudjuk, hogy főhősünk egy hatalmas időlyukba zuhanva gépével visszakerült az őskorba. Az más kérdés persze, hogy a képernyőn feltűnő ősasszony és az ősgyík sohasem léteztek egy korban, azonban ez már csak piszkálódás.

Szóval lezuhanunk egy dzsungelben (miközben igencsak rossz perceket szerzünk egy sárkánygyíknak) és megmentünk egy csodás őskori lányt. Szerencsére a lezuhant B-17-esben találunk némi muníciót, no meg egy puskát, így már semmi sem akadályozhat meg minket abban, hogy felderítésre induljunk. Persze rögtön az elején elhasználjuk a



töltényeinket. Innentől már magunkra és persze késünkre vagyunk utalva, olyan Indiana Jones stílusban...

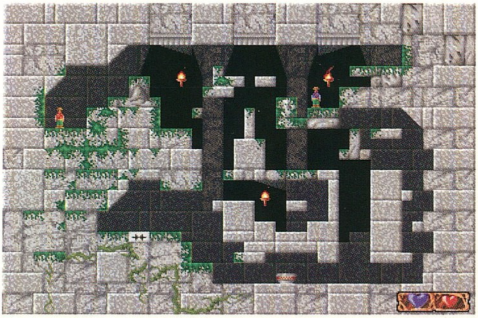
Mivel nem folyamatos a játék scrollja, úgy hiszem akár erőtlenebb gépeken is élvezhető lesz a játék, bár azt elfelejtettem mondani, hogy a kicsike WIN95-öt használ. A képek továbbításánál van csak egy kis apró bug a programban, a zene ilyenkor teljesen elcsúszik (legalábbis 2X-es CD-ROM-nál). Ettől eltekintve szinte tökéletes a játék grafikája, a mozgatás és úgy egyáltalán minden. Végre sikerült még egy olyan játékot is elkövetni PC-re, mely az esztétikai élmény mellett némi agymozgást és ügyességet is megkíván.

Egyébiránt a játék 2 CD-n terpeszkedik el és a látottak alapján elhiszem azt, hogy ki is használja maximálisan a 2 CD nyújtotta lehetőséget, mind a grafikában, mind a zene területén. Szóval ezt érdemes megnézni, nyugodtan ajánlhatom mindenkinek.

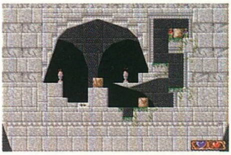
Bear

QUADRAX & ANATEMA

Úgy látszik minden kelet-európai ország előbb-utóbb hozzálát a hazai szoftverfejlesztésnek. Érdekesség és persze további jó példa mutatás

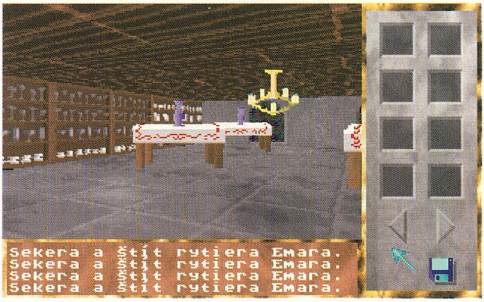


érdekében íme a szlovák Riki kiadó két új üdvöskéje. A Quadrax (CD) egy vérbeli logikai játék. Kicsit a Lemmingsre emlékeztetett, azonban itt csak két főhősünket kell végigvezetnünk a 100 pálya mindegyikén úgy, hogy megmeneküljenek mindenfajta ellenségtől és csalárdságtól. Persze már az elején problémák adódhatnak belőle, ha nem kedveljük a logikai fejtörőket. A másik program egy kalandjáték, melyben egy várkastélyból kiindulva kell megküzdenünk az ellenünk felvonultatott szörnyekkel. A játék az oly népszerű DOOM stílust követi a



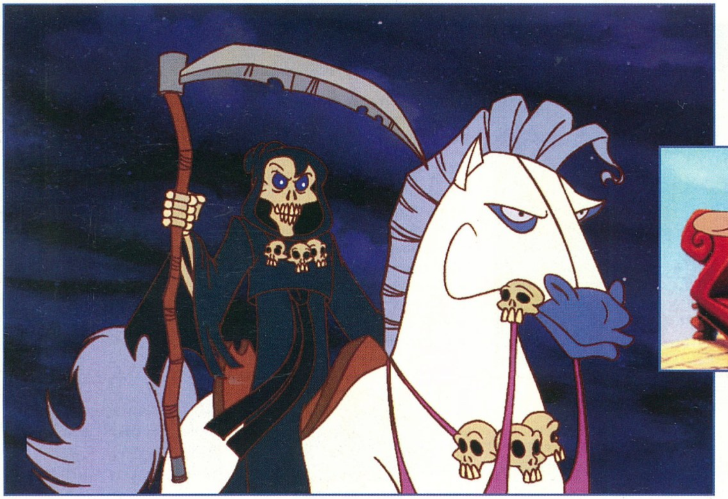
mozgatásban, és bár látszik, hogy az alkotók nem éppen a legprofibbak közé valók, ettől függetlenül akár még jó is lehet a játék. Sajnos mi a szlovák verziót láttuk, azonban tudomásunk szerint létezik angol verzió is, melyekkel (és a karácsonyig megjelenő további 5 játékkal) lehet hogy még a magyar olvasók is találkozhatnak a boltok polcain,

Bear

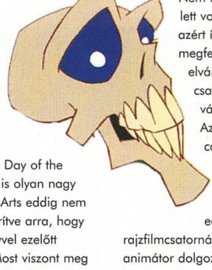


Discworld 2

Az év kalandjátéka?



A Discworld tavalyi megjelenése igencsak felkavarta azt az állóvizet, ami a kalandjátékokra annyira jellemző mostanában. Rincewind, a bohókás varázsló új színt vitt az elcsépelt ötletek közé. Az európai és angliai sikeren felbuzdulva a Psygnisis elkészíti a folytatást. A képeket elnézve, valahogy az az érzésem, hogy nem kell tovább keresgetni az év kalandjátéka után. Szerintem ez lesz az a program, amelyik letaszítja a trónjáról a Day of the Tentacle-t. Talán nem is olyan nagy baj ez, hiszen a LucasArts eddig nem igazán volt rákényszerítve arra, hogy felülmúlja a három évvel ezelőtt megjelent DOTT-ot. Most viszont meg lesznek egy kicsit lepődve, hogy mit is tudnak csinálni ezek a frányа szigetlakók. Miről is lelkendezek én itt annyira? Elsősorban a soha nem látott minőségű SVGA grafika fogott meg. Szinte úgy érzem, hogy egy valódi rajzfilm kellős közepébe csöppentem bele. Az egész Discworld folytatás új köntöst kapott. Nem mintha valami bajom lett volna az eredetivel, de azért így már igencsak megfelel az 1997-es elvárásoknak. Persze nem csak a grafika az, amin változtattak a készítők. Az ígéretek szerint olyan cartoon stílusú animációkkal tűzdelték meg a játékot, amilyet eddig csak a rajzfilmcsatornákon láthattunk. 50 animátor dolgozik a programon és a hírek szerint nem sokat pihennek. Persze a legendás Eric Idle sem maradhatott ki ebből a produkcióból. Ismét ő fogja kölcsönadni a hangját Rincewind-nek. Nem elégedtek azonban meg a szimpla beszéddel, hanem valami teljesen új dolgot is kitaláltak. Az eddigi játékokban már minden volt, amit csak ki lehetett találni. Egy valami azonban valahogy kimaradt. Ez pedig a dal. Miért is nem voltak dalok a játékokban? Talán egy kicsit macerás lett volna ilyen apróságokra odafigyelni. A Discworld 2-ben három sláger is el fog hangzani. Csak mellékesen jegyzem meg, hogy az egyiket Eric Idle szerezte, komponálta és adta elő. Sokoldalú egy fickó, annyi szent. Ennyi nyálcsorgatás után lássuk miről is fog szólni ez a csoda.



MI TÖRTÉNIK, HA EGY KÖZALKALMAZOTT NEM MEGY BE DOLGOZNI?

Semmi.

Mi történik, ha ez a közalkalmazott történetesen a Halál?

Sokminden.

Ank-Morphok békés nagyváros. Ezen a reggelen azonban egy bomba hozza lázba a város polgárait. Szerencse, hogy sokan vannak olyanok, akik tudják, hogy kell hatástalanítani egy ilyen ketyerét. A szerencsétlenség az, hogy Rincewind ér legelőször a helyszínre. Az elkerülhetetlen robbanás nemcsak a város egy részét semmisítette meg, hanem még a Halált is eltüntette. Ettől kezdve megállt a halál a városban. Mivel nem volt aki összeszedje a halottak lelkeit, senki sem tudott nyugalomra lelni a jobblétre szenderültek közül. Ez a tény nemigazán zavarta a Látatlan Egyetem tanulóit, egészen addig a pontig, amíg Windle Poons, az egyetem legöregebb tanára be nem adta a kulcsot. Ezt a traumát már nem bírták a varázslók. Rincewind-re vált a nemes feladat, hogy összeszedje a Halál megidézéséhez szükséges varázslat komponenseit. Az eredmény félelmetes volt. A Halál sört ivott és esze ágában sem volt visszatérni a munkájához. Mint utóbb kiderült úgy érezte, hogy nincs rá szüksége senkinek. Rincewind ekkor egy hatalmas népszerűsítő kampányba kezdett. Az eredmény még a legmerészebb álmait is felülmúlta. A tömegek egyszerűen imádták a Halált. A végén még egy rockbandát is alapított, sőt még a Friderikusz show-ba is meghívták. Annyira népszerű lett, hogy úgy döntött nincs szüksége a munkájára. Ráhagyta Rincewind-re.

A Halál birodalmában a varázsló találkozik Alberttel, a szolgával. Ő érthető módon nem igazán rajong az ötletért, hogy pont ilyen legyen az új gazdája. Éppenezért kemény feladatok elé állítja hősünket. Először is szereznie kell egy köpönyeget, ami méltó a hivatásához. Aztán meg kell tanulnia a kasza megfelelő használatát, majd legvégül meg kell barátkoznia Binky-vel, a Halál hátasával.

Miközben Rincewind beletanul a Halál szakmájába, az egyre híresebb rocksztár merénylet áldozata lesz. Szegény Rincewind-nek valahogy meg kell mentenie a Halál életét, hiszen ellenkező esetben örökre elfoglalhatja annak a helyét...

Azt hiszem ízelítőnek ennyi bőven elég is lesz a történetből. Látni, hogy nem csaptak össze valami bárgyú mesét a látszat kedvéért. Sokan felvetették hibaként az első résszel kapcsolatban, hogy túl nehéz volt. Én személy szerint pont ezért kedveltem annyira, a könnyebb kalandjátékok hamar a feledés sűrű homályába merülnek. A készítők ígérete szerint a második részben már nem lesz az idegesítő that does not work felirat. Helyette inkább egy kis segítséget kapunk, ha valami nagy marhaságot csinálunk. Így akarják kiküszöbölni, hogy egy-egy keményebb fejtörőt csak próbálkozással lehessen megoldani. A megjelenés időpontja még nincs teljesen lefixálva. Annyi bizonyos, hogy az alfa verzió a teljes hanganyaggal júliusra elkészült. Ezt alapul véve egy karácsonyi megjelenés elég valószínű. Nagyon remélem, hogy egy fél év elég lesz a bosszantó hibák kiszűrésére. Ez volt az egyetlen momentum a Discworld első részében, amin változtatni kell. Nagyon el tudnak rontani egy programot a bennmaradt bug-ok. Azt hiszem nagy szükségük lenne egy-két jó teszterre, akik kiszűrnék ezeket a bosszantó hibákat. Na most nem saját magamra gondolok, bár ha felajánlanák akkor nem valószínű hogy visszautasítanám. A Win95 és a DOS verzió mellett készül a PSX átirat is, amelyik a megszólalásig hasonlítani fog az eredetire.

Karácsonyig már csak néhány hónap van hátra, bár addig még lesz egy őszi ECTS. Nagyon remélem, hogy a kiállításon újabb információkat kapunk erről a készülő remekműről.

Még azt sem tartom kizártnak, hogy egy játszhat- demo-val is megdobnak a Psygnosis-es fiatalok, bár ez a momentum még csak a legmerészebb álmaimban merült fel.

Egy biztos, nagyon sok olyan kocajátékos lesz december környékén, aki félredobja az aktuális klónját és nekiáll a Discworld 2-nek.

A legjobb példa erre Laza a tördelő, aki talán még életében nem játszott végig egy kalandjátékot sem, de a képek láttán úgy döntött, hogy ezt az élmény nem hagyhatja ki. Azt hiszem, hogy sok követője lesz és nem fognak csalódni.

Mocsy

Formula One GP2

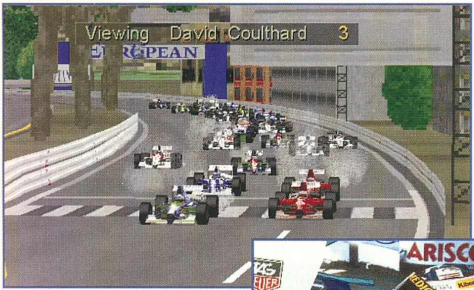
Száguldó őrület

MICROPROSE
CD, Pentium, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 50MB HD, Ismertebb hangkártyák

Az igazat megvallva álmomban sem gondoltam volna, hogy ezen a nyáron még kipróbálhatom az F1GP2-őt. No persze titkon azért reménykedtem, de a realitásoknál maradva még a legoptimistább becslések is valamikor augusztus végére, szeptember elejére ígérték a program megjelenését. Ehhez képest a Microprose – pontosabban Geoff

Crammond – mindenki nagy meglepetésére tartotta magát az utolsó utáninak kikiáltott kiadási dátumhoz (ez pontosan az Angol Nagydíj időpontja volt) és így július utolsó hetében végre minden mániákus otthonában feldüböröghettek a motorok.

Aki nyomon követte az autóversenyek fejlődését PC-n, az minden bizonnyal észrevette azt a szűnni nem akaró versengést, melyben a Papyrus és a Microprose fejlesztőgárdái vesznek részt lassan már több, mint 6 éve. Hosszú történetről van szó, és hogy mennyire így van ez, azt csak az értheti meg igazán, aki még emlékszik a '90-es évek elején megjelent első valamirevaló autóverseny-szimulátorra, az Indianapolis 500-ra. Ez a program mindenképpen mérföldkőnek számított egyedi grafikai megoldásaival és a teljesen újszerű ötlettel, miszerint kedvünkre babrálhattuk autónkat. A játék több mint három éven keresztül nem is talált legyőzőre, akkor azonban megjelent a Microprose Formula One Grand Prix-je és egyszeriben minden szem Alain Prost-ék „száguldó cirkusza" felé fordult. Igaz, a FIA nem járult hozzá az eredeti nevek felhasználásához (így például Gerhard Berger helyett Helmut Kroeger versenyzett) de ez mit sem vont le a program zsenialitásából. Újabb évnek kellett eltelnie az IndyCar Racing megjelenéséig, hogy aztán a Papyrus üdvöskéje jó hosszú időre visszaszerezhesse a királyi címet. Kezdő és kevésbé gyakorlott – vagy esetleg F1GP-hez szokott – pilóták számára ugyan meglehetősen nehézkes volt megtanulni az IndyCar irányítását, a profik azonban egy emberként egyetértettek abban, hogy realitások és grafika terén az IndyCar messze az F1GP előtt jár. Az elkövetkező másfél-két év alatt igencsak az amerikai fejlesztőcsapatnak állt a zászló, hiszen megjelentették az eredeti programhoz megszólalásig hasonlító Nascar Racing-et, majd tavaly ősszel az IndyCar kettőt. Ilyen előzmények mellett talán nem meglepő, ha első nekifutásra az előbb említett IndyCar 2-höz fogom hasonlítani az új trónkövetelőt.



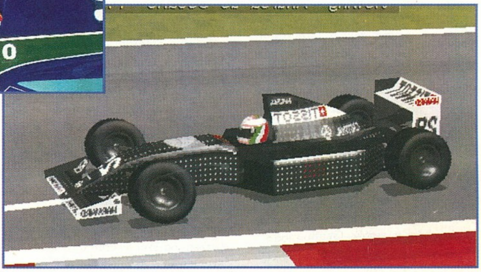
KÜLÖNBSÉGEK AZ INDYCAR 2-HÖZ VISZONYÍTVA

Véleményem szerint az első – és egyben az egyik legfontosabb – szempont egy autóverseny megítélésében a sebesség kérdése. A Grand Prix 2 esetében még bővebben vissza fogok térni a program eme nem éppen szívderítő aspektusára, de első nekifutásra legyen elég annyi, hogy míg az IndyCar 2 egy P100-as gépen maximális részletességgel röccenés nélkül fut SVGA-ban, addig a GP2 ugyanazon konfiguráció megléte esetén a tökéletes mozgást és sebességet csak VGA-ban tudja produkálni. Ehhez persze az az

apróság is hozzátartozik, hogy a GP2 grafikája mérföldekkel előzi meg az IC2 grafikáját, így én ezt az apróságnak éppen nem nevezhető szempontot Mocsy minden rosszallása ellenére sem tudom az „iszonyatosan fontos" negatívumok közé besorolni. Annál is inkább így van ez, mivel szerintem a GP2 grafikája helyenként (gondolok itt például Monaco-ra) még VGA-ban is szebb az IC2 szegényesebb SVGA pályáihoz képest!

Az IndyCar 2-vel kapcsolatban felmerült egyik legnagyobb probléma a látási viszonyok meglehetős korlátozottsága volt, hiszen az esetek nagy részében többnyire csak akkor lehet észrevenni egy kanyart, amikor már régen késő. Ezt a kellemetlen érzést csak fokozza, hogy a Forma 1 szabályaival ellentétben az IndyCar pályákon – és ezáltal a programban – nincsenek a kanyar előtt jelzések (helyenként az az érzésem, az amerikaiak nem is magát a versenyt szeretik nézni, hanem amikor a mentőautó bemegy a pályára, hogy összeszedje valamelyik póruljárt pilóta földi maradványait...). Borzasztó sok gyakorlással jár, míg egyáltalán sikerül egy értékelhető kört futni, és csak akkor jön a nagy pofon, hogy még így is kábé 20 másodperccel vagyunk lemaradva Emerson Fittipaldi idejéhez képest. A GP2-ben nincsenek ilyen problémák, és habár ez közel sem jelenti azt, hogy elsőre sikerül majd megjavítani a körrekordot (ez valószínűleg még 100. próbálkozásra sem fog sikerülni), kis odafigyeléssel – és visszafogott sebességgel – akár azonnal is végigmehetünk a pályán.

A kezelhetőség kérdése ugyancsak a fontos szempontok közé tartozik. Az IC2-t gombokkal úgyszólván lehetetlen volt irányítani (sokan ezért is mondtak le róla kábé 5 perc próbálgatás után) és habár egy megfelelő joy határozottan jobban használható itt, mint az IC1-ben, az igazi megoldás mindenképpen egy jó kormány. Ekkor szinte új életre kel a program, de még így is nagyon sok gyakorlás szükségeltetik ahhoz, hogy ne pörögjünk ki azonnal egy kanyarban. A GP2-ben sokkal jobb az autók úttartása, és így értelemszerűen már gombokkal is igen jól játszható a program. Fontos, hogy míg az IC2-ben minden hibás, esetleg hirtelen mozdulatra azonnal keresztbeállunk, addig a GP2-ben igen jól lehet csúsztatni az autót ellenkormányzással. Igaz persze, hogy eddig még se IndyCar, se Forma 1-es autót nem volt szerencsém kipróbálni, de elnézve a különböző



közvetítésekben a profi pilóták vezetési stílusát, számomra mindenképpen a GP2 tűnt valósághűbbnek (arról nem is beszélve, hogy Döme (ő egy 1500-ös Lada) sem áll azonnal keresztbe, ha megrántom a kormányt – igaz nem is dolgozik benne 700 lóerő...).

Egy ilyen összehasonlításban bűn lenne a részemről, ha nem emlékeznék meg a félelmetes bütykölési lehetőségekről. Érdekesség, hogy mind az IC2-ben, mind pedig az F1GP2-ben a végletekig elmélyülhetünk egy versenyautó tuningolásában, de ennek ellenére mindkét programban más és más alkatrészeket berhelhetünk. Az IC2-ben például a keréknyomást lehet beállítani, a GP2-ben pedig ezzel szemben a különböző lengéscsillapítók erősségét szabályozhatjuk. Ha már az összehasonlításnál tartunk, a tapasztalat azt mutatja, hogy az IC2 esetében egy apró változtatás sokkal drasztikusabban kihat az autó viselkedésére, mint a GP2-nél. Kénytelen vagyok magamat idézni, miszerint „se IndyCar, se Forma 1-es autót nem volt szerencsém kipróbálni", következésképpen nem tudom érdemileg megítélni, hogy melyik változat áll közelebb a valósághoz.

A végére maradt még két apróság, az egyik a tükör, a másik pedig a sérülés kérdése. A tükör esete tiszta sor, egyszerűen arról van szó ugyanis, hogy az IC2-ben visszapillantónkban egyaránt látjuk a mögöttünk és a mellettünk lévő tájat. A valóságban persze ez abszolút nem így van, de mindenesetre ez a kis kompromisszum nagyon jól használható előzéseknél. Az ütközés kérdése már bonyolultabb, így ezt hagytam a végére. Az IC2-nél beállíthatunk sérthetetlenséget, arcade (elnézőbb) üzemmódot, és realisztikus körülményeket. Ez utóbbi ugyan csak mazochistáknak ajánlott, de mindenképpen pozitívum, hogy legalább a lehetőség adott. Ezzel szemben a GP2-ben még legerősebb fokozaton is néha sértetlenül meg lehet úszni egy-egy ütközést, ami nem baj a játékmenet szempontjából, de szerintem a program realitásértékét figyelembe véve megengedhetetlen.

Összegzésképpen tehát (leszámítva az utolsó bekezdést)

mindenképpen a GP2-t hoznám ki győztesnek a két szimulátor közül, de hogy ezen állításomat még jobban alátámasszam, nézzük a programot egy kicsit részletesebben kivesézve.

GRAFIKA, HANGHATÁSOK ÉS REALITÁS

Mint ahogy azt már az előbb is írtam, a F1GP2-t a végletekig valósághűre tervezték. Geoff Crammond az egész 1994-es szezont

végigutazta a Williams csapattal, hogy a lehetőségekhez képest a legtöbbet tudja kihozni a készülőfélben lévő programból. Az eredmény szerencsére nem is maradt el, hiszen a játék túlzás nélkül mind grafikailag, mind pedig a szimulátor rész szempontjából a tökéletesség határát súrolja. A pályák kidolgozottsága maximálisan megegyezik az eredetivel, minden épület, minden reklám, sőt, minden fa is pontosan ott van, ahol a valóságban. Külön érdemes kiemelni Monaco-t, mely pálmafáival, jachtjaival és alagútjával egyszerűen elképesztően néz ki. Mr. Crammond-ot a „Részletek Királyának" is nevezhetnénk, hisz olyan apróságokra is figyelt, mint például a pilóták fejmozgása (nem csak üres duma volt tehát, hogy ezért csúszott a program kiadása...). Öröm nézni ahogy Mika Hakkinen feje elegánsan „bedől" egy kanyarban, vagy ahogy igencsak zötykölődik amint éppen átszáguld egy kavicságyon (ahol persze össze-vissza repkednek az apró kövek). A kerekek füstölnek, az ütközéseknél pedig darabok hullanak le a kocsiból (nekem egyszer sikerült úgy összetörnöm az egyik Ferrarit, hogy a végén csak a pilótafülke maradt egyben...). Minden pályán két részidőt mér a program, így tökéletesen lemérhető, hogy éppen hol hibáztuk el az adott kört. Bizonyos szint felett minden tizedmásodpercért meg kell küzdenünk, de a kezdetben még így is jó pár másodperccel el leszünk maradva a nagymenők idejétől!

Hogy néhány apró negatívumot is említsek, a beígért eltérő felépítésű műszerfalak kimaradtak a játékból, és sajnos nagyon úgy tűnt, hogy a különböző típusú autók teljesítményében sincs jelentős különbség. Minden a megfelelő beállításon múlik, bár az is meglehet, hogy a későbbiekben már érezhető lesz a különbség mondjuk egy Ligier és egy Benetton között. Különböző időjárási viszonyokkal sem találkoztam, bár ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy ez az opció kimaradt a programból...

A hangeffektekre sem lehet nagyon panaszunk, hiszen a motorhang nagyon hasonlít arra a

kellemes duruzsolásra, amit a pilóták a különböző füldugókon keresztül hallanak (no ezt speciel volt szerencsém kipróbálni). A boxutcában hallani az éppen elszáguldó autók zúgását, akárcsak a kavicságyakban az alvázra felcsapódó kövek zaját. Még a kerékvetőknek is más hangja van attól függően, hogy mennyire megyünk rájuk. Talán csak a többi versenyzőt lehet kevésbé hallani menet közben, de nem kizárt, hogy ez a valóságban is így van.

JÁTSZHATÓSÁG, KEZELHETŐSÉG

Mint ahogy azt már az IC2-vel való összehasonlítás alkalmával is írtam, az F1GP2 remekül irányítható gombokkal is. Igaz ekkor meglehetős segítséget nyújt a „Steering Help" nevezetű dolog, mely kanyarokban kérlelhetetlenül a helyes irány felé viszi autónkat. Egy jó joy segítségével is igen kellemes az irányítás, de igazán csak egy jó kormánnyal válik komollyá a dolog. Ekkor már olyan finomságokat is el lehet követni, mint például helyben megfordulás a pályán (természetesen a segédfokozat használata nélkül!).

Az összes első részben megismert segédeszköz (például az ideális ív jelző vagy az automatikus fékezés) megmaradt, sőt, néhány újabbal is bővült a repertoár. Külön szeretném kiemelni az optimális sebesség jelzőjét, mely nem egyszerűen az adott kanyarra „hivatalosan elfogadott" sebességfokozatot mutatja, hanem vonatkoztat a kerekek és autónk állapotára is.

A programban természetesen adott a visszajátszás lehetősége, bár az igazat megvallva a rendelkezésre álló 20 másodperc meglehetősen kevéskének tűnt. Még szerencse, hogy cserébe olyan látványt kapunk, ami túlzás nélkül egy TV közvetítés minőségével vetekedik. Én még nem próbáltam, de elméletileg lehetséges több részből összevágni jeleneteket, és így már akár egy teljes kört is visszanézhetünk majd.

AZ ELLENFELEK

Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy maga a verseny majdhogynem még rookie fokozatban is sokkal keményebb, mint az F1GP-ben. A gép által irányított pilóták sokkal jobbak mint eddig bármilyen autós programban, és ez nem csak abban nyilvánul meg, hogy irreálisan gyorsabbak nálunk. Itt ugyanis hiába megyünk el mellettük az egyenesekben, a kanyarokban többnyire úgyis visszaelőznek. Ehhez még hozzájön az is, hogy bizony ők is igen komolyan versenyeznek (ráadásul meglehetősen agresszíven), azaz nem rettennek meg egy-egy merészebb előzéstől sem.

Ellentétben az IndyCar 2-vel, itt az autók nem csak az ideális íven, ideális sebességgel autóznak, hanem helyenként meglehetősen váratlan dolgokra ragadtatják el magukat. Előfordulhat, hogy a gép pilótái hibáznak, és ennek nem kizárt, hogy mi fogjuk meginni a levét (hátulról valamelyik ügyeske belénkszáll ezerrel...). Az éllovasokat természetesen sokkal nehezebb leelőzni, mint a sereghajtókat, de Ace fokozattól felfelé, már Alboreto is le fog körözni néhányszor egy hosszabb versenyben!

SEBESSÉG

No igen, a sebesség. Valahogy mindig úgy jön ki a lépés, hogy nekem kell azokról az egyébként fantasztikus programokról írnom, melyeknek a sebesség – hát, hogy is mondjam – nem tartozik a legnagyobb erényei közé. Így van ez most is, hiszen a GP2-re minden elismerésem mellett sem lehet azt mondani, hogy elkapkodná a dolgot SVGA-ban. Elméletileg 166-os Pentium javallott a tökéletes futáshoz, de maximális részletesség mellett bizony még ott is néhány apróbb kompromisszumra kényszerülünk (azért nem kell kétségbe esni, ezen már bőven szuperjó a program). A hivatalos eredmények szerint a VGA felbontáshoz P90 a minimum, de optimális esetben nem árt azért egy P120. Ezek az adatok így leírva valószínűleg borzasztó ijesztően festhetnek, de aki egy pillantást vet a képekre, az meg fogja érteni, hogy vajon miért ennyire gépigényes ez a program. Még szerencse, hogy a játék VGA-ban is igen szépen fest (csak nem szabad megnézni az SVGA üzemmódot), és így már P100-on is lehet 25 fps-t mérni...

A BERHELÉS, AVAGY VÁLLALKOZÓ KEDVŰ F1 MÉRNÖKÖK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK...

Végezetül nem bírom ki, hogy ne meséljem el az egyik legelső F1GP2 élményemet, mely amúgy is igen jellemző képet fest a játékról. Az első megmérettetéshez a jó öreg Ferrarit választottam, majd irány Hockenheim, hiszen tudvalevőleg az a pálya legalább nem kanyarog túl sokat. Boxutca, kanyar, első hosszú egyenes, a Ferrari éles hangja édes zene volt Döme leszakadt kipufogódobjához sokkot füleimnek. Nyomom neki tövig a gázt (a mutató

már majdnem 300-on...), egyszer csak látom, hogy egy „csúnya" zöld autó tűnik fel az egyik tükörben. Na – mondom magamban – gyere kutya, úgysem tudsz leelőzni. Legnagyobb megdöbbenésemre Bertrand Gachot (mert hogy ő ült a „csúnya" zöld autóban) olyan játszi könnyedséggel hagyta ott a Ferrarit, hogy öröm volt nézni. No hát – gondoltam – ez azért mégsem járja, irány a boxutca, nézzük mit lehet ezzel a vacakkal kezdeni. Minek ide ez a sok terelőszárny, csak lassítja a verdát – le velük. Vissza a pályára, jön Bertrand, s Lám, máris csak a távolból szemlélhette, amint a következő kanyarban rövid úton átmentem nagyalakú Ferrari matricába... E rendkívül tanulságos történetből egyértelműen következik, hogy milyen fontos is autónk tuningolása. Nem kívánok belemenni az egyes lehetőségek részletes ismertetésébe, hiszen ezt a – minden elismerést megérdemlő – gépkönyv amúgy is megteszi helyettem, így

inkább – Csongor után szabadon – egy apró versenyt szeretnék meghirdetni kizárólag fanatikusok számára. A feladat egyszerű: küld be az általad legjobbnak ítélt beállítást a Hockenheim-i pályára a köridőddel együtt. Az egyetlen és kizárólagos versenybíró én leszek (reklamációnak tehát semmi értelme), így azt is én fogom eldönteni (kipróbálás, és nem a köridő alapján!), hogy ki nyeri a „A PC Guru legjobb F1 mérnöke" kitüntető címet, valamint a CD Guru legfrissebb számát október végén...

Nem árulok el vele nagy titkot, ha azt írom: nekem bizony nagyon tetszett a program. Grafikailag nem találtam benne semmi kivetnivalót, a szimulátor rész realitásértékét pedig mi sem támasztja alá jobban, mint az az apróság, hogy a Hungaroring idei bajnoka, Jaques Willeneuve éppen az F1GP2 segítségével tanulta meg szeretett pályánkat (szemfülesebbek a Eurosporton még azt is megcsodálhatták, amint a Williams csapat szerelői a boxuk egyik sarkában egy Thrustmaster-en nyüvik a játékot).

E sorok írásának pillanatában ugyan még fogalmam sincs róla, hogy ki lesz a Forma 1 1996-os királya, de afelől már most sincs kétségem, hogy az F1GP2 maximálisan beváltotta a hozzá fűzött reményeket, és így méltóképpen foglalhatta el az őt megillető trónust. Kétlem, hogy a közeljövőben ennél jobb és élethűbb autóverseny-szimulátor (hangsúlyozom: „szimulátor") születne! (Csak az a fránya 166-os Pentium beugorhatna már a gépembe...)

Del

PC GURU

93%

Egy igazi versenyautó szimulátor erőgép tulajdonosoknak.

Megarace 2

A show folytatódik

MINDSCAPE
CD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0
SVGA,
8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A CD-ROM-ok elterjedésének kezdetén még a cégek nemigen tudták mivel is fogják megtölteni ezt az akkor még beláthatatlanul hatalmasnak tűnő tároló-kapacitást. A sok tanácstalan fejlesztőnek a Cryo és a Lucasarts mutatta meg a követendő utat. Mindkét cég kihozta első egész CD-t betöltő játékát, a Megarace-t, illetve a Rebel Assault-ot. Az újítás az volt, hogy az alapvetően lövöldözős játékok háttere előre lerenderelt animáció volt. Addig nem tapasztalt látványosságok voltak ezek, és vitték őket, mint a cukrot. Sajnos a fantasztikus grafikának ára volt – a jócskán leegyszerűsített játékmenet. A Megarace sikerét több dolognak együttesen köszönhette. Az egyik legnagyobb ötlet a körítés volt: a versenyeket megelőzően és azokat követően egy TV-show részesei voltunk, melyet egy teljesen idióta és kissé biszex beütésű műsorvezető, Lance Boyle konferált. Egyértelműen az amerikai show-műsorok paródiája volt ez – Boyle beszédstílusa, mozgása és nem utolsó sorban ruházata ezeket figurázta ki. A játékban néhány futurisztikus autóval versenyezhettünk, melyeket rakétákkal is felfegyverezhettünk. Sajnos az irányítás a kocsi jobbra-balra húzásából állt, és néha egy-egy rakéta ellövéséből. A versenyen való sikeres szereplés egy dologtól függött: a pálya 100 százalékos ismeretétől, ugyanis az aszfalton látható jelekre ráhatva lehetett extrákat begyűjteni, mint fegyvereket, turbót, energiát, de természetesen lassítót és más nehezítést is. A győzelem tehát kizárólag ezen extrák kihasználásán múlott. A pályák gyönyörűre sikeredtek: rendkívül változatos táj (város, elhagyatott vidék,...), részletesség, és gyönyörű renderelés jellemezték. Nemhiába vált ekkor a Cryo neve fogalommá.

Azóta eltelt egy-két év, és számos Cryo játék. Mindegyikben gyönyörű volt a grafika, de nem tudták megismételni azt a sikert, amit a Megarace-szel elértek, mert hiányzott belőlük az igazi ötlet. Év elején már hallani lehetett róla, hogy készül a Megarace folytatása – nagyon vártuk, hogy megérkezzen. A Megarace óta ugyanis a PC-k és a software-ek sokat fejlődtek, és ami akkor még átléphetetlen korlátot jelentett a fejlesztőknek, az mára rég feloldódott. Nagyok voltak a várakozások, de a Cryo mindezeket túlszárnyalta.

A játékot a jó öreg Boyle barátunk konferálja, de megerősítették egy teljesen hozzá illő (totál degenerált) másik figurával, a műsorvezető csinibaba segédjével. Ketten egyfolytában egymást húzzák, és poénkodnak, mikor nem éppen minket szapulnak. Természetesen a közönség mindenen nevet. Miután végignéztük a kb. tízperces, fantasztikus introt, elküld Lance minket autót választani. Eleinte háromféle közül választhatunk, de összesen mintegy 12 félével szállhatunk ringbe a versenyek során. A design-juk fergeteges lett: van itt sárga ZZ-Top autó alkohol-hajtású motorral, vagy 30-as évekből ismerős „szipka" Forma-1 versenyautó sugárhajtással. Nagyon eredeti ötletek jellemzik őket. A kocsik teljesítménye természetesen különböző, de hatalmas eltérés nincs a végsebességük között, mely 115 és 125 mérföld között van. Az autókon

összesen öt darab bővítőhely van – ezekre pakolhatjuk a javítóműhelyben az egyes fegyvereket, illetve a pajzsot. 25000 kredittel kezdünk, melynek majdnem az egésze elmegy az autó beszerzésére. A maradékból vehetünk tehát fegyvereket. Az első két csatolóhelyre rakéta, míg a hátsó kettőre aknarakó, illetve olajlocsoló szerelhető, a középső, még szabadon maradt hely szolgál a pajzs fogadására. A rakétákból három

fokozat van: a leggyengébbet szerintem el is lehet felejteni, ugyanis semmi eredmény nem érhető el vele. A középsővel már lehet némi kárt tenni az ellenfél kocsijában, míg a legerősebb (piros) rakéta már hőkövető, és erősen leamortizálja az ellenfél járgányát. A rakéták azonban eddig ritkán voltak nálam „megsemmisítő" fegyverek. Inkább taktikázásra jók, mint amikor egy jól irányzott lövéssel kibillentjük egyensúlyából az előttünk haladó ellenfelet és közben megelőzzük. Annál inkább hasznosnak bizonyultak az aknák és olajfoltok – ha egyszer sikerült valami jobb pozíciót megszereznünk, azt meg is kell tartsuk az állandóan akadékoskodó ellenfelek előtt. Ekkor jönnek a képbe az aknák – megfelelő helyen (pl. egy szűk szakasz közepén elegánsan magunk mögé hajítva akár több ellenfelünket is kedvesen megakaszthatjuk. Miután pénzünkből a legjobb fegyverarzenált gazdálkodtuk ki, talán induljunk el a versenyre. A játékban 6 különböző pálya van, melyek mindegyikén a verseny három fordulóból áll: az első

két fordulóban 5 körön át küzdhetünk ellenfeleinkkel, és használhatunk fegyvert. Ezen futamokban dől el, hogy melyik négy játékos indulhat a döntőben, ahol azonban már pusztán kocsijára és vezetési képességei legjavára számíthat. Ha sikerül megnyerni ezt a futamot, akkor mehetünk tovább a következő helyszínre. Ilyenkor lehet csak menteni, melyet szerintem nem érdemes kihagyni.

Az egyes futamok között vendégül lát minket a javítószalon, némi polírozás és fegyvertár-feltöltés idejére. Ha megnyerjük az előfutamokat, akkor időnként díjakat kapunk a műsorvezetőtől: többnyire fegyvereket, de akár új autót is (ha nem fogadjuk el az autót, mert tetszik a régi, akkor az értékét nem kapjuk meg, így az elveszett).

A pályák grafikája egyszerűen gyönyörű lett. Az első pálya egy kohó belsejében vezet, egy nagyobb elágazással, a második pálya egy virtuális Tibet, míg a harmadik egy lávatavakkal teletűzdelt gyönyörű fantasy-világ. Később lesz egy holdbázison és egy virtuális Bronx-ban elhelyezett pálya is. A verseny teljesen megújult: talán a legfontosabb, hogy a kocsit 100 százalékosan mi irányítjuk. Ez úgy vált lehetségessé, hogy az eddig renderelt autók most már a legújabb divat szerint, textúrázott, árnyékolt vektor-objektumok. Az autó irányítása nagyon jó, korrekt lett: finoman lehet kormányozni, nagyokat lehet farolni, és még a terepet is figyelembe kell venni, mert pl. egy lejtős út szépen kidobja oldalra az autót. Ha egy elágazásnál, vagy egy nagyobb karambolnál elakadunk, akkor a program kimerevíti a hátteret mindaddig, míg megfelelő sebességgel el nem indulunk egy irányba. Az irányítás megújulása mellett fontos, hogy nagyon sokat fejlesztettek a gépi versenyzők AI-jén, egy kicsit túl is lőttek a célon: az ellenfeleink minden kis apró trükköt bevetnek, hogy derékba törjék karrierünket. Rendszeresen történt olyan, hogy egy gépi versenyző megpörgetett úgy, hogy nekiszáguldott az egyik hátsó kerekemnek, vagy hozzápaszírozott a falhoz. Nem egyedülálló dolog így, ha vezető helyről, egy hiba következtében a mezőny végén találjuk magunkat. A vezető helyet a verseny utolsó előtti vagy utolsó körében célszerű átvenni, mert amint az élen vagyunk, mindenki elkezd ránk vadászni. A játék tehát nagyon jó lett: nincs lefutott, unalmas verseny – minden egyes helyezésért komolyan meg kell küzdenünk. Végezetül néhány tippet szeretnék még adni az egyes pályákhoz: az első pálya még

viszonylag könnyen vehető akadályt jelent, mert általában elég széles az út, és így szinte bárhol van lehetőség az előzésre, de utána egyből a mélyvízbe dobják a játékost. A tibeti pálya nagyon hosszú és alapvetően rendkívül szűk – szinte csak a rajt utáni részen lehet kényelmesen előzni. A leágazást használjuk ki, értékes helyeket nyerhetünk vele, míg a többiek egymást zavarják a normál szakaszon. Ezen a pályán elsőrendű fontosságúak az aknák, minél többet tárazzunk be a futamok előtt – a szűk szakaszokon lerakva őket komoly előnyre tehetünk szert.

A harmadik pálya már igen technikás versenyzést igényel: az elágazásokban a jobb oldali sávokat célszerű választani, ezek jóval gyorsabbnak bizonyultak, bár némi útakadályt is leraktak, de azok kikerülhetőek. A szerpentin után azonban szigorúan balra kell tartani, mert egy aknákkal lezárt elágazás vezet jobbra. (Ha valamelyik kolléga felrobbantja helyettünk az aknákat, akkor viszont már azt az utat célszerű választani, mert jóval gyorsabb.). Szerintem a fegyverek közül leginkább pajzsot és aknákat vegyünk, mert a jó helyezés megszerezhető ügyes vezetéssel, de azt megtartani művészet a programban. A játék az újdonságokban nem hemzsegő nyári időszak egyik legnagyobb pozitív meglepetése, egy igazi sikerprogram.

Charlie

PC GURU

85%

Méltó folytatása az előző résznek.

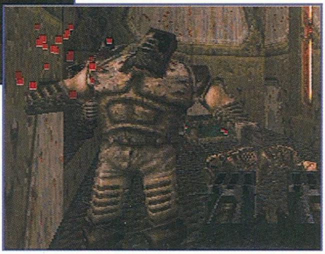
Quake

Ez már a vég?

GT INTERACTIVE
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, MOUSE 8MB RAM, 30MB HD, Ismertebb hangkártyák, SB, GUS MAX, PnP

Az igazat megvallva nem is tudom mit írhatnék még az évszázad játékáról, hiszen már annyi cikk megjelent róla a PC GURU és a CD GURU hasábjain, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük. Azért megpróbálom...

A kezdetek kezdetén mikor megjöttek az első kósza hírek, hogy az iD Software egy teljesen új 3D-s game-t kezdett el fejleszteni, mindenki azt gondolta: mit akarhatnak ezek a fiúk még, mikor az egész világ meggyőződött arról, milyen pengék ebben a szakmában. El sem tudtuk képzelni a Doom megjelenése után, hogy lehet még ennél is realisztikusabb játékot alkotni. Aztán jöttek a klónok, melyek egyike másika egész jóra sikerült. Lassan beláthatóvá vált, hogy csak idő kérdése, és bárki tud klassz dolgokat alkotni. Jött a Dark Forces, a Witchaven, majd a Duke3D – hogy csak a sikeresebbeket említsem. Az iD-sek is folyamatosan fejlesztettek, ez látszott is a kijövő programjaikból – Heretic, Hexen. Aztán megjöttek az első screenshot-ok a készülő új játékról, és csak ámultunk. A képek olyan fantasztikusak voltak, hogy senki se hitte el – ez mozogni is fog. Aztán sokáig csend honolt. Úgy tavasz környékén elkezdtek cikkezni a nyugati újságok a Quake-ről, és szinte csak szuperlatívuszokban beszéltek a játékról. Aztán egy szép napon az egyik ismerős cégnél jártam, és a helyi kolléga azzal fogadott, hogy épp aznap hajnalban töltötte le a Net-ről a Quake demoját – majd el is indította... Kb. 5 perc szájtátás után magamhoz tértem. REC, majd rohanás be a szerkesztőségbe. Első szavaimra kevésbé reagáltak a kollégák, de miután felizzítottuk a demot az egyik gépre és elindítottuk, hirtelen kicsi lett a hely körülöttem. A nagy csendet csak néha-néha törte meg egy-egy olyan beszólás, mint: „...hát ez iszonyatosan jól néz ki...", meg „...meghalt a király, éljen a király...", és persze a „...valaki adjon 4 db HD-s lemezt, de gyorsan...".



Augusztus vége felé érkezett meg a teljes verzió, egy igen komor, de igényesen megtervezett dobozban. A shareware változathoz képest akad benne egy-két változtatás. A legfontosabb a „video options", amit a demo parancssoros (vid_mode x) utasításának kiváltására tettek bele. Itt az adott gépben levő videokártya lehetőségei szerinti felbontások állíthatók be. Ha valaki rendelkezik az UNIVBE 5.2-s verziójával, és azt a játék futtatása előtt elindítja, akkor akár 1024x768-as felbontást is kiválaszthat a listából. A „D" betű lenyomásával default-tá tehetjük a kiválasztott felbontást, így legközelebb már ebben a felbontásban indul a játék. Lehet hogy a sors szeszélye, de az is lehet, hogy így volt megírva a nagykönyvben, de éppen augusztus közepén jött össze az anyagi fedezete egy 120-as Pentium-nak, és mondhatom pont jókor jött. A gép felszentelésére a legelső processzorizzasztó programként a Quake-et indítottam el. Whoa! Azt hiszem nem bántam meg azt a sok pénzt kiszórni az ablakon, mert megérte. A grafika 320x200-ban is döbbenetesen szép, de ha egy kicsit nagyobb felbontásba kapcsoljuk, akkor az igazi. Felesleges 640x480-ban izzasztani a prockót, hiszen 350x400-ban döbbenetesen SVGA – like a grafika, és persze gyorsabb is. Ez még a köztudottan kritikus szemű Del szerint is így van, pedig ő még kisebb felbontásban játszik a játékkal.

A sztori a szokásosan bárgyú történet. Főgonosz (boszi), dimenziókapuk, föld megmentése, stb. A lényeg az, hogy négy világban, világonként 6-8 pályán kell keresztülverekednünk magunkat. Jópofa dolog a nehézségi szint és a világ kiválasztása. Minden pálya

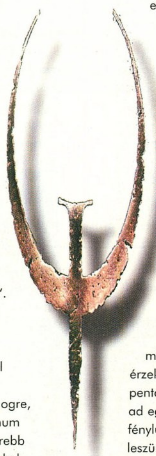
végén egy rúnát kell összeszednünk, és persze egy (több) gigantikus monstert legyaknunk. A Doom-hoz hasonlóan itt is megtalálhatóak a titkos pályák, amiket speckó kerek teleportokon keresztül tudunk elérni. Az első világban a Ziggurat Vertigo elnevezésű pálya titokzatos, itt a gravitáció a szokásosnál kb. 5x kisebb, ezért hatalmasakat lehet ugrani. Kissé furcsa volt, de tetszett. A harmadik szinten a Haunted Halls-t találtam meg (a Wind Tunnels előtt van). A Nightmare szint is el lett rejtve a játékban, a következőképpen lehet megtalálni: a negyedik világban (Elder World) át kell esnünk egy vízgyűrűn, hogy bejussunk a kezdő pályára. Itt mikor beestünk a vízbe, nyomogassuk a hátrafelé irányt. Ha jól csináltuk, akkor egy keskeny gerendára érkezünk. Innen balra egy ajtó mögött egy teleport vezet vissza a kezdő pályára. Ezek után Nightmare szinten megy a játék. Az ellenfelek ugyan nem élednek újra, de iszonyatosan brutálissá válnak. A Rottweiler egyetlen harapással kinyiffanthat minket (mint az életben). Ezt a nehézségi szintet csak a mániákusoknak ajánlom.

Ellenfelekkel bőven találkozhatunk a Quake-ben. Nézzük őket:

Grunt – mezei katona puskával, gyenge ellenfél.

Rottweiler – kutyulimutyuli a vadabb fajtából, hard fokozaton veszélyes, de két skúlóval elintézhetjük.

Scrag – repkedő izé, amelyik zöld „gemát” (© by Del) köpköd ránk. Csak csoportosan okozhat gondot.



Zombie – élőhalott, amelyik saját darabjait csapkodja hozzánk. Egyetlen „nyugalmi” állapota van, a „szerteszét”.

Enforcer – combosabb katona energiapuskával. Közepes ellenfél.

Knight – lovag egy szál karddal. Chicken...

Ogre – ez tényleg egy ogre, de ha nem, akkor is minimum olyan csúnya. Ő már kajferebb ellenfél. Messziről gránátokkal dobálózik, de ha közel kerül hozzánk, akkor beröffenti a láncfűrészt...

Fiend – furcsa ugráló szerkezet, nagyon gyors, a karmai pedig halálosak. Könnyen kicselezhető.

Shambler – mackós mozgású képernyőnyi monster, villámokat szór a kezeivel. Szégyen a futás...

Death Knight – kissé magasabban kvalifikált „sima” testvérénél. Messziről fireball-szőnyeggel köszönt, közelre „zweihander”-t használ egy kézzel.

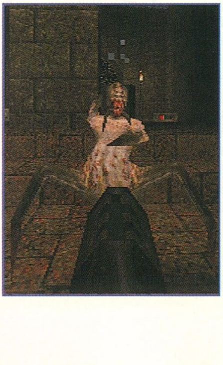
Piranha – vízben található, csak csoportosan okozhat gondot.

Az első világ végén egy hatalmas lávaszörny – **Chthon** – dobálózik fireball-okat felénk. A második és harmadik világban a szint vége felé háromlábú monsterek támadnak ránk – **Vore**-ok. Célkövetős tüskés bombákat dobálnak, amik elől szinte lehetetlen elmenekülni.

A felszedhető cuccok is a Doom alapjain nyugszanak. Az ellenfelek elhajított háti motyójában találhatunk némi lőszert. Háromféle páncél csökkentheti sérüléseinket, a szennyezett dzsuvás vízben a biosuit nyújt védelmet. A Quake jel négyszeres támadóerőt ad (quad damage), ilyenkor nagyon effektívek vagyunk egy szál puskával is (plusz kéken fénylünk). Egy közelről leadott lövés után ellenfelünk szétfröccsenő darabjai igen látványosak. Ilyenkor mindig valami melegséget érzek az arcomon... A pentagram 666 egység páncélt ad egy rövid ideig (sárgán fénylünk), vagyis sérthetetlenek leszünk. A fegyverek arzenálja nem túl széles, de őszintén megvallom – nem is hiányzott egy BFG jellegű fegyver (Tetris???). Az egycsövű és kétcsövű puska mellett kétcsövű és négycsövű tűvetőt, gránátvetőt, rakétakilövőt és egy villámszórót is használhatunk. Ha elfogy a muníció, akkor jön a vikingeknél is kedvelt fegyver modernizált változata, a balta. Az ajtókat a szokásos kulcsok nyitogatják (arany, ezüst, stb.). Egyébként érdekes módon lett megoldva a kapcsolók kapcsolgatása és ajtók nyitogatása, hiszen elég ha nekimegyünk és aktiválva van a switch, illetve nyílik az ajtó. Ezzel egy dolgot sikerült elérni: egy gombbal kevesebbet kell nyomogatnunk.

Az igazsághoz tartozik, hogy borzasztó sokat törtem a fejem: mi is a Quake varázsa. Vajon mitől más mint a többi program. Hiszen a Doom a mai napig az egyik legjobb „emberszimulátor”, a Dark Forces hangulatát szinte lehetetlen túlszárnyalni, a Duke3D is iszonyatosan jól játszható...

De valahogyan a Quake egészen más. És végül tudatosodott bennem a már korábban is meglévő halvány sejtelem. Az egész lényegét a fények és az árnyékok játéka alapozza meg. Ilyen jellegű „fényszimulációt” talán csak a Descent-ben láthattunk, de persze az sem volt ennyire tökéletes.



Ehhez jön még egy végletekig kifinomított mozgatás, a 3D-s poligon ellenfelek és végül de nem utolsósorban a teljesen 3D-s pályafelépítés. Az összhatás egyszerűen félelmetesen élethű. Ez az a játék, amit egy normális felbontású VR sisakkal szívesen kipróbálnék 1-2 órára. Nem tudom, hogy lehet-e ennél jobb játékot csinálni ebben a kategóriában, de jelen pillanatban kötve hiszem, hogy bárki túl tudná szárnyalni a Quake-et (talán majd a Jedi Knight?).

SAKMAN

PC GURU

94%

A Quake tagadhatatlanul a 3D-s „emberszimulátorok” új királya. Éljen soká!

WITCHAVEN II: BLOOD VENGEANCE

Doom, Doom, Doom, Doom... Hányadszor írom már, hogy a Doom egy stílust teremtett? Nem is tudom.

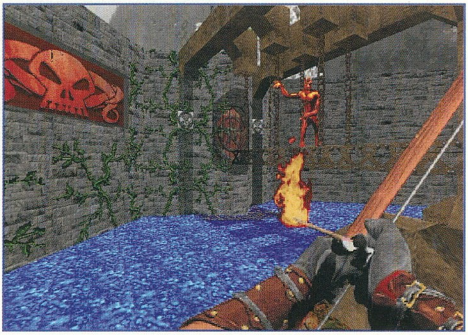
No mindegy. Minthogy a Doomból is kettő volt, illik, hogy a jobbakból is legalább kettő legyen.

Biztosan sokan emlékeznek még a Witchaven-re. Nekem nagyon tetszett, hisz ebben a kategóriában (fantasy Doom klón) csak a Heretic volt eddig mellette jelen, és az nekem messze nem tetszett ennyire. Igaz, sokan mondták, hogy ahhoz egy kis sütnivalóra is szükség volt, de a grafikája sokkal gyengébb volt, mint a Witchaven-é. Eljött az idő, hogy a történet folytatódjon. Witchaven II: Vérbosszú.

„A boszorkányok elpusztultak. Egy sziklán állsz és nézed a pusztulást. Hirtelen erős szél támad és felkorbácsolja a tenger hullámait. El kell menekülni a szigetről ! – csak ez jár a fejedben. Rohansz a hajód felé és látod, hogy a hátad mögött sötét felhők kerekednek. Rohansz és azt veszed észre, hogy már a térdedig ér a víz...

Amikor hazaérsz Stahziába, hatalmas ünneplés veszi kezdetét, annak örömére, hogy elpusztítottad a gonosz boszorkányokat. A sok bor hamar a fejedbe száll, és lassan a házadba támolyogsz, majd az ágynak dőlve elalszol.

Kicsit másnaposan ébredsz, és miután kilépsz a házadból szinte várod a másnapos embertömegek kissé „darabos" reggeli köszöntését. Érdekes, hogy nem látsz senkit. Körbejárod a főteret, de még mindig sehol senki. A nagy csend nyomasztva tör rád és tudod, hogy valami baj történhetett. Hirtelen szárnyak csattogását hallod és hamarosan egy hatalmas sárkány sziluettje tűnik fel az égen. Egyenest feléd száll. Méretéhez képest simán leszáll a főtéren, majd megszólít.



„Te vagy az akit Grondovalnak hívnak?" Mély, félelmetes hangja van.

„Igen, de ki vagy te és mi történt a népemmel?"

„Az emberek Ikethsti-ként ismernek és csak magadat okolhatod a történtekért. Cirae-Argoth bosszút akar állni rajtad..." – Ikesthi szája mosolyra húzódott és a fejét jobbra-balra ingatta - „és nekem úgy tűnik, sikerült is."

„Hol van Ő?" Megpróbáltál úgy tenni, mintha valami hatalmas erejű ember irdatlan haragra gerjedne, de nem „El kellett mennie a szigetről, hogy újult erőre kapjon. Ha sikerül neki, az embereid meghallnak. Nem kellett volna megölnöd a húgát!" A sárkány lassan felszállt.

„Várj! Miért mondod ezt nekem? Segíteni akarsz?"

„Én csak azt teszem amit a mesterem mond. Nem akarja, hogy meghalj... egyelőre. Tudod, szeret sportolni. Mellesleg, északon van a hegyek között. De vigyázz, mert elég jól célzok mostanában." Amint kirohansz a térről, az egész lángba borul.

Tehát nincs vége... sőt minden kezdődik elölről."

Mit várjanak a játékosok? Ugyanolyan szép grafikát, sőt a Pentium 133 tulajdonosok kellemesen játszhatnak vele SVGA-ban is. Nagyon sok új ellenfelet, pörgő játékmenetet... Én nyugodtan ajánlom a stílus kedvelőinek.

Mr.T.

THE HIVE

Úgy látszik, ebben a számban már csak klónokról fogok írni. A The Hive ugyanis egy Rebel Assault klón. Szerintem a készítők nem igazán örülnek, hogy klónként emlegetjük a programjaikat, de istenem, ha egyszer olyan stílusú játékot készítenek, aminek az első darabja nagyon sikeres lett.

„A NoirDyne Corporation újra aktivált egy, már egyszer elhagyott biofegyver gyárat. Neve: A Kaptár. A Kaptárt a génsebészet által készített lények vezetik, és radioaktív anyagokat használnak fel a biológiai fegyvereik elkészítésére. Te és a partnered, Ginger feladata volt, hogy kiderítsétek a NoirDyne-nál, hogy mi is a helyzet valójában. Valami nagyon rosszul sült el... a fedezéketek felrobbant és a hajsza elkezdődött.

Ginger kevés adatának a segítségével át kell verekedned magad az ellenséges űrhajók, földi egységek, robot fegyverek és halálos génsebészeti mutánsok hadán, hogy elpusztítsd a Kaptárt, megmentsd Gingert... és a galaxist."

A röviden ismertetett sztori sejteti, hogy pergő akcióról lesz szó. Az igazat megvallva nincs is benne hiány. 20 pálya gondoskodik a megfelelő mennyiségű akcióról és izgalomról.

A Hive-ot kimondottan Windows '95 alá fejlesztették, ezért maximálisan kihasználja a DirectX adta lehetőségeket. Új az ilyen stílusú játékok között az, hogy a Hive-ban vannak olyan pályák, ahol teljes „360 fokos szabadságot" élvezünk. Ezek a Panoractive™ részek real-time élethű akciót nyújtanak, igazi 3D-s környezetben. És ez tényleg így is van. Ha valaki „Practice" módban kezdi el a játékot, akkor az egyik gyakorolható pálya épp ilyen. És mit ne mondjak, tényleg olyan, mintha ott ülnék az ágyúkezelő székében és aprítanám az ellenséget. Nagyon profin van megcsinálva. Az igazat megvallva ezek a real 3D-s részek tették nálam nyerővé a programot.

Szép a grafikája, de valahogy nem is tudom... darabosnak tűnik. Pedig egy 2 MB VRAM-os kártyával 640x480-as felbontáson 65.000 színben próbáltam. Persze ez nem azt jelenti, hogy ronda, mert szép, csak én azt hittem, hogy SVGA-ban szebb lesz. Amúgy nagyon profi. Ki kell próbálni!

Mr.T.

WARCRAFT 2 EXPANSION SET – BEYOND THE DARK PORTAL

Jó hír mindazoknak, akik végig verekedték magukat az Orkok és Emberek vérre menő küzdelmein, hogy a történet nem ért véget. A Warcraft II bővítéseként megjelent Expansion Set fajonként ismét egy-egy tucat vadonatúj, fergeteges scenariót és több mint ötven egyéb pályát tartalmaz. Emellett a CD-n megtalálható az a patch file, ami kijavítja a Tides of Darkness kisebb, de néha elég zavaró hibáit, ezáltal biztosítva, az immáron mindent elsöprő játékmenetet. Ahhoz hogy élvezhesd az új pályák gyönyöreit és gyötrelmeit, szükséged lesz az eredeti Warcraft 2-re is!

Maguk a küldetések jól ki vannak találva, ezért nem csak a történet folytatása miatt érdemes velük foglalkozni. Ezek a pályák jóval élvezetesebbek, mint a Tides of Darkness néha kissé unalmas, túlságosan könnyű missziói. Ráadásul a történetben megjelenő legendás karakterek új színfoltot hoznak az amúgy is remek játékba. Az emberek hősei: Khadger, Alleria, Danath, Turalyon és Kurdan. Az orkok hordájának kiemelkedő egyéniségei: Grom Hellscream, Karagth Bladefist, Teron Gorefiend, Dentarg és Deathwing. A küldetések nagy részében fontos szerepet kapnak ezek a nagy egyéniségek, kik méltó vezéreik csapataiknak, s természetesen mindannyian tudnak valami „kis" pluszt is.

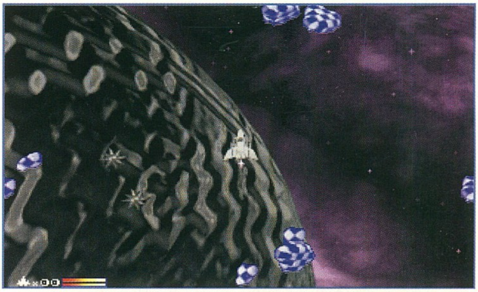
Ezt a CD-t csak ajánlani tudom, még azoknak is, akik egy kicsit csalódtak a Warcraft II-ben, mert eljött a megbocsátás ideje...

Lily

PIRANHA

A Stardust és a Super Stardust óta elég sok követője és szerelmese van az ilyen aszteroida stílusú játékoknak. Nos, itt egy újabb software ebben a kategóriában, mely ha lehet még nehezebbre és még jobbra sikeredett mint az elődei. A játékot egyébként az OTM nevű, PC-s versenyzők előtt még alig ismert kis cég készítette, melyről még valószínűleg fogunk hallani. Nézzük hát mit is kínál nekünk a Piranha. Alapállapotban egyedül, de némi trükkök segítségével akár hárman is játszhatunk egyszerre a játékkal. Ez akkor válik még érdekesebbé, amikor deatmatch módban (mert hogy ilyen is van) egymás ellen is nyomulhatunk. Egyébiránt 100 pálya (párosban 50) áll a rendelkezésünkre a lövöldözéshez. A pályákról csak annyit érdemes megjegyezni, hogy nagyon profin megoldották a grafikusok az aszteroidák mozgatását és kinézetét. Nagyon látványos a széttöredező sziklák képe, persze nem gyönyörködnünk kell benne, hanem igyekeznünk kell minél jobban és hamarabb szétaprítani őket, mert ebből a szempontból nagyon kemény a játék, iszonyú hamar el tudunk vérezni egy-egy bonyolultabb pályán. Szerény véleményem szerint egyébként a játék sokkal nehezebbre sikeredett, mint amit láttunk eddig a kategóriában. Nem hiányozhatnak a stuffból az extrák sem, melyeket néhány meteorit-kilövéséért kaphatunk. Ilyen extra lehet a pénz, az erőnövelés, vagy éppen extra élet és energia. Külön figyelmet érdemel a Mega Bomb, mely kiirtja az összes darabkát. Ellenfeleink szaporodnak, a pályákon való előrehaladás során több rondasággal is fogunk találkozni. A program nem csak a vizuális látványban jár elöl, hiszen a CD-n kiváló minőségű zenéket hallgathatunk, bár a jobb minőséghez mindenképpen egy Pentiumra van szükség. Nem rossz a program, mindenképpen érdemes egy kicsit belebonyolódnunk az aszteroidák világába, pláne ha egy jó kis lövöldözésre vágyunk.

Bear™



Space Hulk

A császári öklök támadása

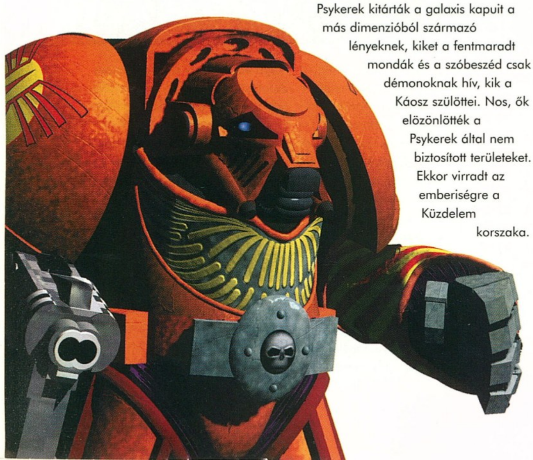
ELECTRONIC ARTS
2xCD, 486DX2-66, WIN '95, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A BIRODALOM

A Birodalom már 10000 éve létezett, amikor felfedezték a legnagyobb találmányt, a hiperugrást, ami teljesen megváltoztatta a birodalom életét. A galaktikus utazások nevetséges időtávokra zsugorodtak, néhány óra alatt el lehetett érni bármelyik közeli rendszert. Természetesen az emberek ekkor már nem elégedtek meg a Földdel, hanem hatalmukba akarták keríteni a világegyetemet. Elkezdődött a Nagy Terjeszkedés.

A SÖTÉT KORSZAK TECHNOLÓGIÁJA

Az új korszak és a Nagy Terjeszkedés újfajta technológiát kívánt meg. A korszak legnagyobb felfedezése az emberi psionikus erő, a telekinézis felfedezése és használatbavétele volt. Az ilyen hatalommal rendelkező embereket Psykereknek kezdték nevezni. A Psykerek keresztül-kasul szelték át a galaxis útvonalait és nagyszerű képességeik segítségével védelmet biztosítottak az érintett bolygóknak és természetesen rengeteg új rendszert fedeztek fel és vontak a Birodalom uralma alá a „védelmükkel". Akadtak más értelmes lények is a galaxisban, de nem okozott problémát a leigázásuk. Azonban a kezdő Psykerek kitárták a galaxis kapuit a más dimenzióból származó lényeknek, kiket a fentmaradt mondák és a szóbeszéd csak démonoknak hív, kik a Káosz szülöttei. Nos, ők elözönlötték a Psykerek által nem biztosított területeket. Ekkor virradt az emberiségre a Küzdelem korszaka.



A SPACE HULK-OK

A legnagyobb ismert birodalomra, ami milliónyi ismert csillagot és bolygót foglalt magába, még várt egy pár nagy felfedezés. Ezek közül a legnagyobb a görbe tér (Warp Space) felismerése volt. Ezek szerint a normál univerzum mellett létezik egy másik térsík is, mely egy helyen létezik a hagyományossal. Elég nehéz volt azt elképzelni, hogy több órányi utazásra van szükség, hogy elérjünk egy olyan más dimenzióba, ami ugyanott van, ahol mi. A Birodalom már nem tudta biztosítani a hirtelen óriásivá duzzadt világegyetem védelmét. A galaktikus utazás nem volt veszélytelen. A két világegyetem közti utazás során előfordult, hogy a hajók teljesen eltűntek, vagy a tér egy teljesen más pontján bukkantak fel. A Birodalom egy biztonságos hajótípus megalkotásán fáradozott. Tevékenységüket siker koronázta, megszületett a Space Hulk.

A GENESTEALER-EK

Szikrázó, égő szemek a sötétben. Horror és vér. A Genestealer-ek egy biológiai végterméket, egy gyilkoló gépet képviselnek. Őket nevezik az ismert univerzum legvérengzőbb és egyben a legintelligensebb gyilkológépeinek. Az eredeti Genestealer-ek kolóniákban éltek, szoros családokat alkottak. Az első generációs Genestealer-ek egyáltalán nem alkalmazták a technológiát semmiféle szinten, azonban a negyedik generációig már eljutottak a űrrepülésig. Ez is bizonyítja kiváló intelligenciájukat. Hamar eljutottak a kor legjobb hajóihoz, a Space Hulk-okhoz és ezeket kezdték el használni. Mindenfajta emberi és egyéb idegen életformára veszélyesek voltak, és kezdték megszállni a környezetükben lévő rendszereket.

A TERMINÁTOROK

A Birodalom épp ezért nem tétlenkedett, hanem kifejlesztett sok olyan dolgot, melyek segítségével a Chapter-ek sikeresen vehetik fel a versenyt az idegenekkel. Így született meg többek között az új vért és űrruha, mely sokkal ellenállóbb volt, mint a régi, azonkívül jól igazodott a Space Hulk-ok környezetéhez. Új fegyverek és kiegészítő eszközök is napvilágot láttak. Néhány ezek közül: bio-scanners, suspenzor, célkövető,

kommunikációs készülékek és természetesen rengeteg hatékony fegyver. Az így felszerelt Chapterek új nevet kaptak, ők lettek a Terminátorok.

Annakidején, úgy 1993-94 környékén létezett egy játék melyet egész véletlenül Space Hulk-nak hívtak és Amigán futott. A kiadó Electronic Arts úgy látszik megelégelte a vér és génorzók nélküli software piacot, így most, egy kicsit elkésve találkozhatunk a feltupírozott PC-s verzióval.

Elöljáróban leszögezném, hogy már annak idején sem nagyon tetszett a játék, hiszen az alkotók nem igazán tudták eldönteni, hogy statégiai, avagy lövöldözős játékot óhajtanak készíteni. Ez a bizonytalanság sajnos most is látszik a programon, hiszen apróságokon és persze egy-két új küldetésen kívül nem sok változott a játékban, persze a grafikán kívül.

Mivel nem mindenki Amigán nevelkedett, ezért következzen hát egy rövidke leírás, mely inkább csak alapokra fogja kiokítani az új kor harcosait.

A Space Hulk nagy alkotása volt annakidején a Freeze Time metódus, mely valljuk be nem sikerült valami átütőre, hiszen azóta nem is találkozhattunk vele máshol. Lényegében arról van szó, hogy a Freeze Time segítségével egy meghatározott intervallumra (melyet mi osztunk be tetszésünk szerint) leállíthatjuk az időt és különféle ravasz feladatokat határozhatunk meg a csapatban jelenlévő egységeknek. Természetesen ilyenkor nem hajtódnak végre az utasítások, hanem miután kiléptünk a Freeze Time-ból, akkor automatikusan elkezdődik a gyilkolászás.

Ha nem szeretnénk ilyen félig-meddig stratégiai elemekkel operálni, akkor nagyon hamar elfelejthetjük a Space Hulk-ot, hiszen lehetetlen még a legegyszerűbb feladatokat is megoldani, hogy csak egy embert irányítunk. A tipikus példája a dolognak az, amikor egy kereszfolyosó biztosítására

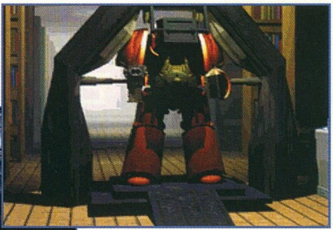
hátrahagyunk egy embert, ki bőszen tüzel minden mozgó célra.

Mielőtt belemélyednénk a finomságokba ejtsünk néhány szót az irányításról. Nos, mivel egy Doom stílusú játék keretein belül zajlik a gyilkolászás, így nem is meglepő, hogy mindenfajta extra mozgásmód. Alapkövetelmény volt, hogy felfele és lefele is tudjunk nézni, hiszen ellenfeleink gyakran épp ebből az irányból csapnak le ránk. A másik érdekesség az, hogy lehetőségünk van lopakodva mozogni, pontosabban fordulni, így nem annyira vesznek észre a rosszfiúk, és persze mi is jobban be tudjuk célozni őket. Mivel minden zsoldosunknak 2 keze van, így nem is csoda, hogy telerakhatjuk őket fegyverekkel. A fegyverek kifogyta után persze már nem olyan jó a dolog, de azért az Öklök plasztacél páncélja és ökle nagyon sok mindent kibír. A valós idejű játékban végül is csak annyi dolgunk marad, hogy a két fegyvernek megfelelő gombot szorgalmasan nyomogassuk.

A taktikai része már egy kicsit bonyolultabb dolog, de azért ezt is meg kell tanulnunk a játékhoz. A pályákon található dolgok befolyásolják, hogy egyáltalán milyen cselekvéseket végezhetünk, így ennek szellemében ajtókat nyitogathatunk és zárhatunk (vigyázzunk arra, hogy a 4 típusú ajtó közül melyik felé irányítjuk a csapatunkat, hogy nehogy mondjuk egy csak az ellenfél által nyitható ajtó elérésére pazaroljuk el a Freeze Time-ot), felvehetünk különféle tárgyakat és muníciót, kutatgathatunk és persze menekülhetünk gőzerővel. Figyelnünk kell természetesen megfelelő időzítésre, hiszen nem sok értelme van a dolognak ha rögtön az elején hátbalőnek.

Szerencsére nem lesz sok fajta ellenféllel dolgunk azonban ezek között találhatunk egy-két igencsak kemény diót:

- **Purestrain Gegestealers** – a legegyszerűbb génorzó, fegyvere mindössze a karma, azonban nem árt ha nem engedjük a közelünkbe, mert nagyobb csúnya dolgokat tud művelni velünk.
- **Hybrids** – furcsa egy szerzet, hiszen a feje hasonlít csak az előzőhöz, azonban a kezei teljesen emberiek, így értelemszerűen emberszerű fegyvereket is fog ellenünk használni.



- **Magus** – ronda egy szerzet, hiszen a psy képessége segítségével különféle durva dolgokat tud ránk bocsátani és persze nem kevés pajzsoló tehetség is szorult bele.
- **Patriarch** – a génorzó hierarchia fele, mind a képességei, mind az ereje tekintetében szinte legyőzhetetlen, azonban nekünk meg kell próbálnunk.
- **Chaos Space Marines** – éppen elég bajunk volt eddig is, most pedig itt vannak Ők is, az átállt császári erők, kik megtagadták a Birodalmat. Ők az igazi ellenfeleink.

A használható fegyvereket úgy érzem nem kell különösebben felsorolnom, hiszen nagyon hamar rá fog mindenki jönni a használatukra. Egyébként elég könnyű megkülönböztetni őket hiszen 3 nagyon jól elhatárolható területre tagozódnak (lőfegyverek, lángfegyverek és elektromos eszközök). A területen talált tárgyak között lelhetünk mindegyik típushoz ammo-t, erre garantáltan szükségünk is lesz a csaták során.

Ennyi lett volna tehát a Space Hulk. Kicsit csalódtam, ismét, hiszen a téma és a környezet ennél sokkal jobb megvalósítást is érdemelt volna arról nem is beszélve, hogy a kizárólagos Win 95-ös környezet (és a sebesség) nem mindenkinek fogja maradéktalanul elnyerni a tetszését.

Bear™

PC GURU

72%

Stratégia és akció eléggé összekutyulva egy átlagos játékban.

Need for Speed SE

Bővített őrület

EA CANADA
CD-drive, Pentium 75, MS-DOS 5.0 vagy Win 95, SVGA, MOUSE 8MB RAM, 4MB HD, Ismertebb hangkártyák

A számítógépes szezon számomra egy igen régóta várt programmal kezdődött, a Need for Speed Special Edition-nel. Amint megkaptam az üzenetet, hogy az EA Canada azt szeretné, hogy teszteljem a NFS SE-t, rögtön rohantam a szerkesztőségbe a CD-ért. Hasonló tempóban haza és még úgy reptében be a CD-t a gépbe, install...

Yesss! Na nézzük. NFS.EXE.

A jól ismert intróval kezdődik a játék, majd az első szembetűnő változás az intrónak abban a részében fogad, ahol a Road & Track magazin oldalai animálódnak. Ott most egy új intro részlet található,

ami nagyon pofás lett. OK. A következő változás ott van, hogy vagy hálózatban indítjuk el, vagy egyedül játszunk vele. Lehetőség van arra, hogy a főmenüből ide visszalépve átnevezzük a játékosunkat, amire az előbbi verzióban nem mindig volt lehetőség. A főmenüből kikerült az, hogy milyen formában szeretnénk versenyezni és a többi menüpont a képernyő aljára került. Ez eddig a játék elején lévő látványbeli változás. Szerintem senki sem fogja észrevenni azt, hogy egy kicsit romlott a főmenüben a képek minősége, mégpedig azért, mert egy újabb képes ablak került ki ide, a korábbiakban már említett versenyzési forma. Ok, de ettől még nem Special Edition ez a játék! Nem is.

MITŐL SPECIAL EDITION AZ NFS SE?

Kezdjük azzal, ami a legtöbb játékos részére fontos, 2 új pályát találhatunk a CD-n. A két új pálya a Burnt Sienna és a Transtropolis.

Burnt Sienna: Nagyon jó kis pálya. Mivel a pálya egy pusztaság közepén van, nincs semmi a környéken, olyan gondtalan száguldás lehetőségét nyújtja, ami akkor foszlik köddé, amikor beérünk a bányába. Nagyon tetszik, hogy a bányából kiérve a fa hídon a kocsink zötykölődik. A Tournament módban itt a B csoportos autókkal lehet versenyezni (Viper, ZR1, 911). Ez egy zárt pálya.

Transtropolis: Ez a pálya már nem tetszett annyira, mert igencsak olyan Lost Vegas érzésem volt benne. Lost Vegas volt az eredeti Need for Speedben a bonus pálya, ha sikerült megnyerni a Tournament-et. Jó a környezet, mert egy iparváros rajzolódik ki körülöttünk kohókkal, kéményekkel, vasöntödékkel... Lost Vegashoz hasonlóan itt is az A csoportos autókkal (Diablo, 512TR) lehet versenyezni Tournament módban. Ez is zárt pálya.

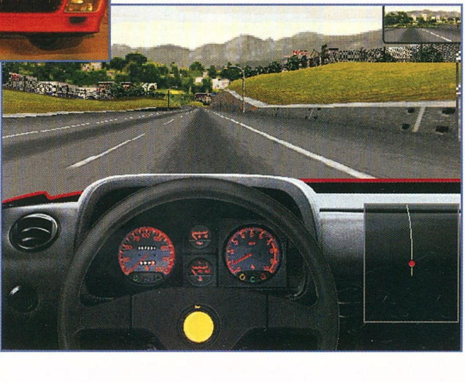
Pályák terén tehát már kilenc áll a játékos rendelkezésére, ebből öt zárt és három forgalmas utakon található, és persze a bonus pálya.

Fontos új, hogy lehetőség van arra is, hogy akár többen is játszanak egymás ellen. Ketten direkt linkkel és akár nyolcan is hálózatban.

Hiányzott a zene is a játék alól. Amikor ugyanis versenyeztünk, csak az autók hangját hallottuk. Most már ez is működik, ugyanis vagy egy tucatnyi szuper digi zene hallható a játék alatt, amit vagy mi választunk ki, vagy hagyjuk hogy a gép maga keverje. Techno (nem igen hasonlít rá, de gépzene), rock, blues.... aeyyaaaeyyoooo.... vagy mi...

Hasznos kis ketyere a térkép is, amit a jobb alsó sarokba láthatunk (vagy akár ki is kapcsolhatunk) a játék folyamán. Amíg nem ismerjük a pályákat, addig hasznos információt nyújthat az előttünk látható kanyarokról. Plusz látni a mi autónkat, az ellenfélét és a rendőrautókat is. Ha az ellenfél a "radar" hatósugarán kívül esik, akkor kis nyilak mutatják, hogy előttünk van, vagy hogy lehagytuk.

A Sega Rally, Ridge Racer... őrültjei örülhetnek, mert van egy új nézet is a játékban, amit szerintem az előbb említett programok sikere miatt tettek bele. Ez az a bizonyos nézet, amikor csak az utat és a



fordulatszámmérőt látjuk. Tényleg nagyon gyors. Érezni a sebességet, csak szerintem itt semmi értelme, ugyanis ez szimulátor, azok nem. Itt nem lehet bevenni a kanyarokat 600.000-rel, ott be lehet esni keresztben is a kanyarokba (igaz itt is, de az egy kis gyakorlást igényel, erről majd később).

Fontos az is, hogy itt már le lehet rendesen hagyni az ellenfelet (a lekörözést még nem volt időm kipróbálni). Történt az, hogy az előző részben, hogy ha például az ellenfélnek egy körpályán volt 10 másodperc előnye (igen sok), akkor azt sitty-sutty be lehetett hozni és nem lehetett lekörözni a gépet (legjobb példa az volt, amikor az 512-essel nem tudtam lekörözni az RX7-est, pedig az egy nagy ... . Ebben a programban igencsak meg kellett szenvednem, hogy behozzam a gép előnyét. Meg fogom próbálni a lekörözéses mókát is.

Új benne az is, hogy amikor mi választjuk a pályát, kiválaszthatjuk azt is, hogy este vagy reggel akarunk versenyezni. Cool !

AMI NEM TETSZIK !

Először is az, hogy a kézikönyv Windows 95 része úgy kezdődik, hogy "ne futassuk a NFS SE-t Windows 95 alatt olyan gépen, amiben S3 Trio 64V+ kártya található vagy, csak akkor, ha már updateltük a video driverét...". Szerencsére ez a probléma engem nem érint, de kicsiny országunkban sokaknak ez az igen elterjedt Trio64 V+ chip található a videokártyájában (és szerintem a világon is így van ez). Miért tudott működni az előbbi verzió gondtalanul? Mondjuk az is igaz, hogy megérdemli az, aki ezt Windows 95 alatt akarja játszani. DE, 8-an csak hálózatban lehet játszani. Ez az a bizonyos ördögi kör.

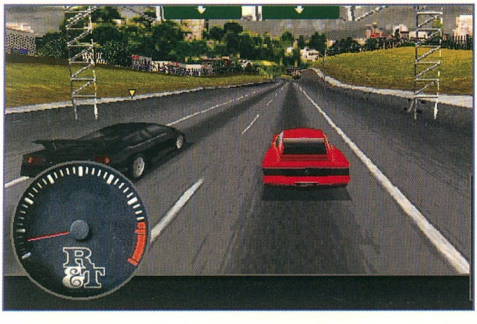
Az eredeti Need for Speed játék közben látható animációi gond nélkül futottak a videokártyámmal, míg itt négyfelé oszlik a képernyő és elcsúszott palettaszínes animációkban "gyönyörködhetek". DE az ugyanolyan formátumú intro és felvezető animáció gond nélkül élvezhető. MIÉRT ?

Miért nem csinálták meg inkább a Need for Speed 2-t új autókkal (épp elég érdekes, exkluzív autó található, ami beleférne a játékba (Cizeta Moroder VT, Delta Evo 3, McLaren F1, Porsche GT1, BMW M1...)) és teljesen új pályákkal.

Vagy miért nem csinálták meg a Need for Speed 2-t a 70-es vagy 60-as évek autóival és környezetében?

Miért érzem azt, hogy a sok hasznos változtatás ellenére (és leszögezem, hogy egy fanatikus, őrült, gyilkos Need for Speed-es Screamer-es versenyes vagyok) csak még egy bőrt akartak lehúzni 1996-ban is programról ? Egy év alatt egy olyan programot lehettet volna ebből csinálni, ami a jelenlegi 99%-kal szemben 199%-os lehetett volna.

Ennyi ami hirtelen szembetűnt nekem a SE-ben.



NEED FOR MORE SPEED

Mit tennék bele a Need for Speed 2-be? Ezt a részt legszívesebben angolul írtam volna, hogy ha a készítők olvassák, bele is építsék a második részbe.

- Legyen időjárásváltozás. Essen a hó, az eső, süssön a nap... Ha meg tudták csinálni Amigán a Toyota Celica GT4-ba, akkor itt is meg lehet. Ez magával vonzza azt is, hogy legyen ablaktörlő.

- Be lehessen kapcsolni az autó reflektorait, mert amikor bemegyünk az erdőbe vagy a bányába, vagy akárhova,

mert az ilyen helyeken nagyon sötét a kép (hiszen sötét van az erdőben is, bányában is). Nos ekkor én világosabbra állítom a képernyőt és amikor kijövök onnan gyorsan le is barnulok (a képernyő előtt ülve).

- Törjön az autó, vagy legalább sérüljön a motor. Ne lehessen gondtalanul 200 mph sebességgel belerohanni nagyi szembejövő kombi Volvojába. Sokkal jobb lenne, ha néhány ilyen baleset után gyök2-vel kellene bevánszorogni a célba.

Szóval egy szó mint száz, én nagyon tempósan dolgoznék az NFS2 elkészítésén. És nem hagynám ki belőle a Road & Track gárdáját, mert lehet, hogy nem tudnak programozni és rajzolni, de legalább ÉRTENEK az autókhoz !

Végére értünk a cikknek. Jöjjön az értékelés. Az SE nagyon sokat javult az eredeti NFS óta, de én egy kicsit több változtatást vártam (igaz nem joggal). A játék sebességigénye megemelkedett, mert az előző rész 486DX2/66-jával szemben itt P75 a minimális konfiguráció. Igaz nem tudom, hogy ez azt jelenti-e, hogy nem is fut 486-oson. Szerintem meg lehet próbálni, ha kikapcsoljuk a játék alatti zenét. Az eredeti nekem nagyon szépen futott 66-oson, igaz csak sima VGA-ban, egy barátom gépén pedig teljesen szépen futott DX4/100-on 12MB Rammal (igaz, nagyon jó videokártyája volt). Az SE nálam P100 és 16MB Ram konfigurációval nagyon száguld SVGA-ban. Akinek tetszett az eredeti NFS, annak ez is fog tetszeni, és a digi zene még élvezetesebbé teszi a játékot. Nem szabad túl sok szemmel látható változást várni tőle, mert végül is csak egy feljavított változata az eredetinek, így minőségben azt felülmúlja, de MUSZÁJ kipróbálni !!

Addig is nagyon várom a Sega Rally és a Screamer 2 megjelenését (remélem lesz Dos-os verzió is), és természetesen az NFS 2-t.

Mr.T.

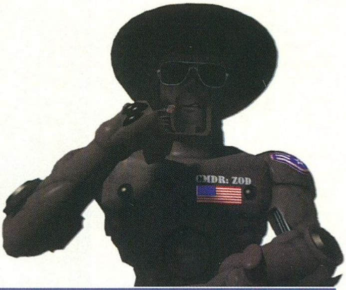
PC GURU

92%

Nekem nagyon tetszett, de én a "szigorú" elvárásaimmal egy kicsit több változtatást vártam

Z

Commander Zod akcióban



WARNER INT.
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE, NETWORK
Ismertebb hangkártyák

Ahhoz képest, hogy általában a stratégiai játékokat mekkora felhajtás előzi meg, nem igazán szokott toplistás eladásokat produkálni a témakör. Persze akadnak kivételek is, ilyen volt a mindent elsöprő (és a mai napig tartó) C&C láz is. A Z-t már két ECTS-el etelött is megcsodálhattuk a Warner Interactive szineiben, mindenki valami nagy durranásra számított. Nos, a nagyérdemű megnyugtatására közlöm, hogy igencsak nagy lett a durranás, az más kérdés persze, hogy a Z-t nem érdemes (és nem is illdomos) hasonlítgatni más játékokkal, hiszen teljesen új szisztéma szerint küzdhetünk meg ellenfeleinkkel. Nem fogom részletesen végignyálazni a játék minden apró pontját, hiszen egy remek magyar nyelvű kézikönyv is dukál a programhoz (egyre jobb a minősége egyébként az Ecobit által elkövetett magyar fordításoknak). Lássuk tehát mi is az a Z.

Elöljáróban le kell szögezni, hogy a Z más. Más már csak azért is, mert itt nem csak egy területet kell elfoglalnunk, hanem sok kis önálló részt kell birtokolnunk a teljes győzelemhez. Minden tevékenység melyet a Z-ben elkövetünk (gyártunk, javítunk) sok minden tényezőtől függ. A legjobban az befolyásolja a dolgokat, hogy milyen területeket és persze, hogy mennyit birtoklunk. Értelemszerűen minnél többet, annál gyorsabb lesz a fejlődésünk. Ennek tükrében érthető az is, hogy törekedni kell az érdektelen területek megszerzésére is.

Más a Z abban a tekintetben is, hogy nagyon ki van hagyezve a játék arra, hogy lehetőségünk van a járművekbe robotot ültetni, és így megszerezni. Ez lehetséges úgy is, hogy már a pálya kezdetén üresen találjuk a járművet, de úgy is, hogy nekünk lőtték ki a vezérlő robotot, vagy éppen mi pukkantottuk ki a vezetőülésből. Ezek a pozitív dolgok

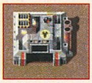
ÉPÜLETEK

Erőd – Ez a központi epületünk, innen indul a támadásunk, illetve ezt kell mindenképpen megvédenünk az ellenségtől. Amit mindenképpen érdemes megjegyezni az eröddel kapcsolatban az az, hogy a bástyákra telepített ágyúk és egyéb elmés szerkezetek nagyon jól megvédi, azonban ha tömeges támadás van ellenünk, akkor nagyon hamar elpusztulnak (a medium tank 1 lövésétől pl), ezért földi védelemről is kell gondoskodnunk mindenképpen. Az erőd egyébként még egy speciális gyár is, mely minden fajta egységet tud gyártani (lásd később).

Gyárak – Abszolúte nem kombinálták túl a tervezők a gyártási lehetőségeinket, mindössze 2 típusú gyár áll a rendelkezésünkre. Az egyik típus a gyalogságot (kis forgó emberke a tetején), illetve a járműparkot gazdagítja a termésével (kis forgó kerék). Ezen kívül általában mindegyik gyár képes védelmi fegyvereket is előállítani (ágyúk és egyebek), melyekről annyit mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy csak azon a területen tudjuk felhasználni ahol a gyár van.

Alapvető probléma szokott lenni, hogy nem tudjuk átállítani a gyárat a kívánt „termékre". Nos, a megoldás pofon egyszerű, le kell állítanunk CANCEL-lel a termelést, majd ki kell választanunk a kívánt gyártanivalót és újra OK. A gyár működése közben a homlokzatán látjuk, hogy mikor lesz kész az új termék. Maximum 50 egységün lehet, így ha még szükségünk van tankokra, akkor nyugodtan áldozzuk fel a robotok egy részét, hiszen az így megürült kapacitásra már tudnak termelni a gyárak (bár 50 egységnél, már nem igazán okoz problémát az ellenfél).

Radar – Csak stratégiai jelentősége van a radarnak, hiszen ez „mindössze" a felénk közelítő ellenfél azonosítására szolgál, de azon belül is csak az állapotára, hiszen nagyon hamar fel fogjuk ismerni a különböző robotokat és tankokat a kinézetük alapján. Ettől függetlenül fontos épület, azonban a gép sem fog törekedni, hogy mindenáron elfoglalja tőlünk.

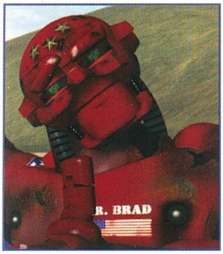


Szervizek – Hagyományos javító bázis, melybe egyszerűen be kell kormányoznunk a serült egységet. Ezután a gyárhoz hasonlóan itt is a homlokzaton láthatjuk az elkészülési időt.

egyébként igazak a földi telepítésű védelmi fegyverekre is. Mindkét kategóriánál azonban érdemes megjegyezni, hogy eléggé sebészi precizitás szükséges ahhoz, hogy megszerezzünk egy járművet az ellenféltől, hiszen tankkal lőve a másik tankot, bizony nem marad belőle semmi, csak roncsok.

Nem árt ha ahhoz a gondolothoz is hozzászokunk, hogy az ellenfél lövései hiába egy konkrét egységre irányulnak, minden lövedéknek (főleg rakéta) van egy bizonyos hatókörzete. Így bizony az egymás hegyén hátán

közlekedő egységeinket akár egy lövéssel el lehet intézni. Apropó egységek. A robotokat csinos kis csomagokban kapjuk a gyárakból, 2-



3 robot alkot egy csoportot. Ne zavarjon minket a dolog, hiszen bármelyikre rákattinthatunk, mindenképpen csapat szinten bonyolítják le a parancsot az egyes robotok.

Legelőször amikor le fogunk ülni a Z elé nem igazán fog lekötni a játék (főleg 486-os elött), mivel a C&C-hez szokott szemnek egyszerűen túl lassan történnek a dolgok. Aztán később rá fogunk jönni, hogy ez a sebesség pont jól van eltalálva, egy olyan kellemes játékritmust tesz lehetővé, melyben nem feltétlenül a reflexeken múlik minden. Érdemes egyébként behatóbban tanulmányozni, hogy miként lehet gyorsabban navigálni a térképen, mert aki a C&C stílusában csúsztatja a képernyőt, az soha nem fog sehova eljutni.

Nagyon fontos és lényeges a csoportok képzése a játékban. A hagyományos lasszó típusú kijelölést itt is gyakorolhatjuk, azonban a szelektált egységek együtt is maradnak, így ha legközelebb rákattintunk az egyik résztvevőre, akkor megint az egész csoporttal dolgozhatunk. Persze fel lehet oszlatni a csoportot (DEL), vagy éppen egyes egységeket is kiszelektálhatunk belőle (SHIFT). Az ismételt lasszózással pedig újra kijelölhetjük a csapatot.

Egyébként az is negyon kellemes dolog a Z-ben, hogy egységeink mesterséges intelligenciája igen magas szintű. Ha van lehetősége a tankunknak, akkor például úgy manőverezik, hogy igyekszik mindig kitérni a lövések elöl, legalábbis ha teheti.

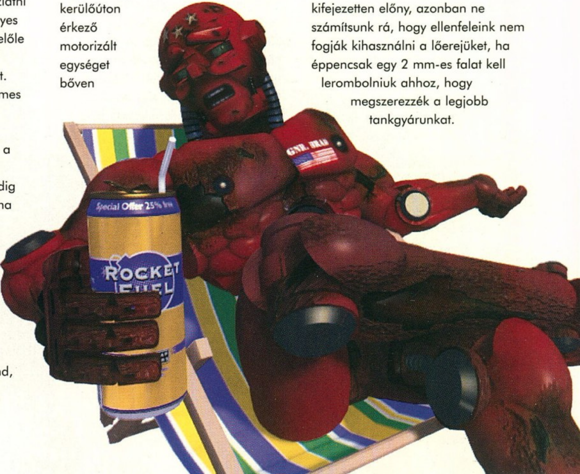
Sajnos a stratégia játékok gyermekbetegségétől a Z sem mentes, így nagyon kell figyelnünk arra, hogy az útvonalak kijelölésekor merre fog elindulni az egység. Általában igaz az, hogy főképp a motorizált egységekkel van a gond, hiszen a robotok árkon-bokron át közlekednek. Ha nem vagyunk megelégedve az útvonallal, akkor jelöljünk ki egy kissebb távolságot, csak nehogy ott felejtsük az egységet.

Azért, hogy ne csak rosszat mondjunk a játék AI-éről, érdemes megemlíteni azt, hogy főleg a gyalogosoknak a kedvenc időtöltése az, hogy a közelben lévő esetleges céltárgyakat (zászló, tank, ágyú stb) önállóan elfoglalják. Rendkívül megnövekednek így a lehetőségeink, hiszen nem kell minden egyes kis apróságra odafigyelnünk, némi terhet átvesz tőlünk a gép.

Robotjaink hála a remek tervezésnek úszni (na jó inkább gázolni) is tudnak, ennek nagy szerepe lesz, hiszen vannak területek, melyeket csak így tudunk megközelíteni, arról nem is beszélve, hogy a nagy kerülőúton érkező motorizált egységet bőven lehagyja a legócskább Grunt robot is, ha csak 1 centis vízsávon kell átverekednie magát.

Mivel korszerű módon utak is találhatók a játékban, így nem árt ha foglalkozunk a kérdéssel, hogy miként is haladhatunk a csatában. Mindenfajta haladás az úton a leggyorsabb, tankjaink egyébként első útvonal kijelölésre mindenképpen ezt választják. Ha megváltoztatjuk a gép által felkínált útvonalat, akkor mindenképpen számítsunk arra, hogy nagyon le fog lassulni a haladási sebesség.

Mivel úgy látszik a fiúknak is tetszett a lövöldözés, ezért gyakorlatilag mindent szét lehet lőni a pályákon. Főleg a tereptárgyakkal gyűlik meg majd a bajunk, a különböző sziklák, fák és egyéb természeti képződmények mindig útban lesznek. Persze van amikor ez kifejezetten előny, azonban ne számítsunk rá, hogy ellenfeleink nem fogják kihasználni a lőerejüket, ha éppencsak egy 2 mm-es falat kell lerombolniuk ahhoz, hogy megszerezzék a legjobb tankgyárunkat.



TŰZÉRSÉG

Gatling – gyenge gépágyú, azonban baromi olcsó és képes a vezetőt is kilőni.

Gun – a leggyakrabban használt földi telepítésű fegyver, egy Light Tanknak bizony elég sok problémát okozhat.

Howitzer – a távolsági csodafegyver, nagyon ritkán lő, azonban ilyenkor megsemmisítő erejűek a lövései, és ráadásul nagyon messze hord.

Missile – a legerősebb földi fegyverünk, ha már nagyon sok időnk van termelni akkor ezekkel mindenkit ki lehet nyírni.

JÁRMŰVEK

Jeep – a leggyengébb, viszont a leggyorsabb motorizált egységünk. Csak akkor érdemes használni, ha valamely területet el akarunk nagyon gyorsan érni, mert egyébként nagyon gyenge mindenfajta harcra.

Crane – a már említett javító daru, semmi extrával, azonban igen lényeges feladattal a játékban.

APC – csapatszállító egység, melynek közepes értékei vannak sebességben és páncélban azonban megvan az a jó tulajdonsága, hogy a bele ültetett robotok tudnak lőni menet közben. Az már nem semm, mondjuk egy Tough különítmény esetén!

Light Tank – elég gyengus tank, azonban főleg a pályák kezdetén intenzíven használjuk majd.

Medium Tank – ezzel már nyugodtan odamehetünk egy telepített GUN-hoz, azonban ne felejtsük el, hogy ő még csak a Medium. Egyébként ezt a tanktípust ajánlom leggyakrabb használatra kompromisszumként a sebesség és a tűzerő között.

Heavy Tank – a tankok nagyapja, itt már nincs kecmec, mindent eltöröl a föld színéről, csak hát sajnos kicsit lassú a kicsike.

M. Missile – az ultimate fegyver, nagyon erős de csak vánszorogni tud a képernyőn, ezért inkább csak a földi célok ellen alkalmas, vagy egy terület védelmére használhatjuk.

Egyébiránt külön meg szeretnék emlékezni az egyéb grafikai elemekről, melyek olyan élvezetessé teszik a Z. Kis állatok rohangálnak, madár repül, teknős mászik, egyszóval írtó aranyos. Nagyon érdekes a dolog de pl az Offensive (PC GURU 96/07) esetén sokkal zavaróbb és nem oda illő volt ez a

tényező. Lehet hogy ez azért van, mert ott nem mozog senki ahol csata van? Nohát ki gondolta volna, ilyen „ésszerűtlen dolgot"!

5 világ áll a rendelkezésünkre, hogy kipróbáljuk tudásunkat, mindegyiknek vannak sajátosságai és nehézségei, azonban ez már a bátor felderítők dolga hogy kitapasztalják, én csak annyit súgok meg, hogy nem árt vigyázni a kétes cstornákra és vízfolyásokra.

A nagy lövöldözésben persze idővel el fognak használódni az egységeink és némely épületünk is. A szervizt, megmondom őszintén nem igazán vettem igénybe a végigjátszás során, nem volt rá nagyon szükségem, mert vagy egyből megpukkant az egységem, vagy pedig olyan helyzetben és tömegben támadtam, hogy mindenki egyben maradt. Az épületek javítása már egészen más kategória, itt ugyanis kedvező stratégia az, hogy addig lőjjük az epületet, míg nem lesz XX:XX az óra helyén, ilyenkor egyben van még a gyár, azonban nem termel. Ezután kényelmesen elfoglalhatjuk a területet, nem kell tartanunk, hogy hátbatámadnak. A terület megszerzése után kijavíthatjuk az épületet és máris nekünk fog termelni. Egyébként az sem nagy karasztrófa, ha teljesen szétlövünk egy épületet, csak arra ügyeljünk, hogy nekünk maradjon elég.

A legspeciálisabb tereptárgy a híd a játékban. Nagyon jól lehet vele sakkozni, hogy mikor lövünk szét egy hidat, vagy éppen mikor építjük újjá. Nem is egyszer fordult velem elő, hogy sikerült az ellenfél 1-2 tankját bezárni egy területre, úgy hogy a játék végéig ott is rostokoltak. Ezért nagyon fontos az, hogy ha a megfelelő területet elfoglaltuk a játék elején (kb a pálya felét), akkor nyugodtan durrantsuk szét a felesleges és az ellenfél felé vezető hidakat, mert egy koncentráltabb védelemmel pillanatok alatt legyűrhetjük az egyesével érkező támadókat. Két dolgot azonban ne felejtsünk el. Az egyik az az, hogy a gép sem buta, tehát csak ritkán fog öngyilkos kommandókat küldeni felént (csapatban jár a drága), a másik pedig az, hogy a robotok átmennek mindenhol!

Ha úgy gondoljuk, hogy a vizes pályákon nincs semmi akadályunk, akkor majd nagyon meg fogunk lepődni, mikor egy krokodil elkapja kedvenc robotunk lábát és lehúzza az iszapba...

Mielőtt rátérnék egy rövid épület/fegyver ismertetésre, azért még néhány szó a pályák teljesítéséről. Alapesetben akkor van vége a

játéknak, amikor az összes ellenséges egységet elpusztítottuk. Azonban létezik egy kacifántosabb megoldás is, mikor leromboljuk az erődöt, és így vívjuk ki a győzelmet. Az utóbbit választva számítsunk rá, hogy sokáig kell lövöldöznünk. Van még egy mód, ami tipikus C&C stílusú, mégpedig az, hogy be tudunk menni az ellenfél erődjébe, és így is megnyerhetjük a pályát, azonban ez korántsem olyan szép, mint a dörgő fegyverekkel vívott csata.

MIT TERMELJÜNK ÉS HOGYAN?

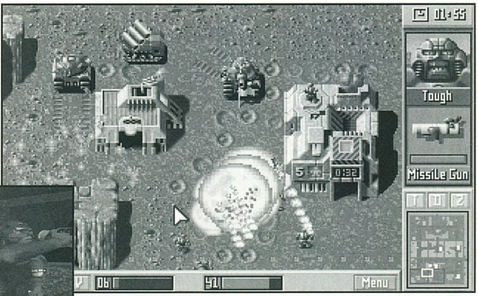
A kérdés ravasz és fogós, hiszen nem lehet általános taktikát adni arra, hogy miként kell megnyernünk a játékot, azonban akad egy-két tippem a gyártással kapcsolatban. Mivel a gyártási időt jelentősen befolyásolja a rendelkezésünkre álló területek nagysága, így egyáltalán nem mindegy, hogy miként építkezünk. A játék indulásakor a robot gyárakkal én mindig Tough-okat és Psychos-okat gyártatok, az előbbinek az az előnye, hogy igen jól le tudja küzdeni az ellenfél gyalogosait, de a tankok és jeep-ek ellen is hatékonyan használható. A Psychos ezzel ellentétben pusztán szükség megoldás, ő fel tudja venni a gránátokat és egy kicst azért erősebb, mint a sima Grunt robot. A járműgyárban induláskor Light tankot érdemes készíteni, kivéve, ha a pályából adódóan gyors egységekre van szükségünk, ilyenkor a jeep a nyerő. Ha előre haladunk a területeszerzésben, akkor jöhetnek már a komolyabb járművek is. A bonyolultabb robotokat igazából csak speciális esetekben érdemes alkalmazni, itt főleg a Sniper jó céllövő képességeire

gondolok, melyet nagy ellenséges tanksűrűség idején érdemes alkalmazni. Nem árt azonban, ha megszakítjuk a jármű és robot gyártást időnként, hiszen stabil védelmet is kell telepítenünk a pályákra.

TIPPEK

– A legelső és a leglényegesebb tipp legyen az, ami ugyan nagyon evidensnek hat, azonban nagyban segítheti a játékot: mi lőjjünk először! Bután hangzik a tanács, azonban az esetek 90%-ánál egyenlő erejű ellenfelek mellett mi fogunk győzni. Ezért nagyon fontos az, hogy az őrködni kiállított tankot vagy robotot vagy ágyút figyeljük minden másodpercben és ha közelít az ellenség, akkor máris jelöljük ki célként.

– A csapat taktika az egyik nagy terület amit igen aktívan kell alkalmaznunk a Z-ben. Vannak olyan fegyverek és helyzetek, melyek elkerülhetetlenné teszik, hogy egyszerre több egységgel támadjuk (ilyen például a Howitzer mely a legmesszebb lövő eszköz a játékban, így a kilövéséhez mindenképpen nem egy szerencsétlen tankot kell indítanunk, hiszen nagy a valószínűsége, hogy az első szét fogja lőni). Ez a taktika ezen kívül persze még mindenhol alkalmazható, hiszen sok lúd disznót győz alapon akár 2-3 Light Tankkal is lenyomhatunk egy Heavy Tankot. Azonban mielött nagyon nekiindulnánk olvassuk el a következő tippet is.



– Támadásnál igyekezzünk úgy alakítani a dolgokat, hogy minnél tágasabb tere legyen a tanknak, hiszen így jobban ki tud manőverezni a lövedék elől. A fovorit természetesen a beton út, itt jobb esetben még teljesen el is tudja kerülni a lövést.

– Ne nagyon kisérletezzünk azonnali nagy lerohanással, mivel a gép általában erősebben kezd és ráadásul még jobbak is az egységei és az erőd védelme.

– Ha van rá lehetőségünk, akkor azonnal nyírjuk ki a területünkre tévedt ellenséges javító egységet. Védekezni nem fog, és így meggátolhatjuk nagyon sok esetben, hogy kedvező támadási útvonalat építsen ki a gép, vagy éppen kiszabadítsa a bentrekedt tankját.

– Mindenképpen foglaljuk el azokat a tankokat és egyéb járműveket is, melyek lerombolt hidak mögött állnak, hiszen később még kijavíthatjuk a hidat, arról nem is beszélve, hogy így maximum egy rögzített helyen lévő lőállásunk lesz, ami nem egy utolsó dolog.

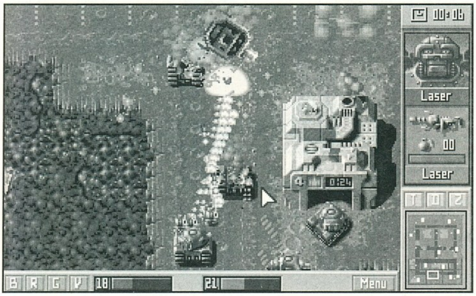
– Mindenképpen hagyjunk hátra legalább egy Grunt különítményt (én a Tough-okat használtam erre) minden hátországi zászlónál, mert a gépnek is vannak jó kis cselei arra, hogy hogyan másszon be a védelmi vonalaink mögé.

– Semmiképpen se hagyjuk, hogy „összeolvadjanak" az egységeink, táhát egy kupacban támadjanak. Minden egység (tank) között legalább egy 2 centis távolság legyen a képernyőn, ebben az esetben az ellenfél lövedékei nem fogják megsebezni a szomszédos tankot.

– Érdemes úgy taktikázni, hogy a nem saját területekre is betörünk, még akkor is, ha nem szeretnénk megtartani, csak a készülő terméket szerezzük meg az óra 00:01 állásánál, majd el is rohanunk vele.

– A járműgyár mindig is az elsődleges célpontja a gépnek, így nem árt ha legalább egy Light Tank csücsül a zászlón, hogy elvegye a gép kedvét a próbálkozásoktól.

Nos így a végefelé nem ártana némi értékelés is. Nagyon profi lett a Z mind kidolgozottságban, mind grafikában (hiába a Bitmap Brothers mindig is király volt), mind a játék élvezetességében. Ami egy kicsit hiányzott a Z-ből az a lendület volt, a komótos játéknak is megvannak az előnyei, azonban egy kicsit hiányzott a lendület a játékból. Ezen kívül gyakorlatilag nekem csak egyetlen egy dolog csípte a szemem tesztelés közben, mégpedig az, hogy az egységek (tankok) bele tudnak egymásba „menni". Ezt a kis hibát leszámítva azonban nagyon meg voltam elégedve a játékkal, szerintem nem szabad egy legyintéssel elintéznünk a Z-t, vagy akárcsak azt mondani, hogy nem baj, lesz mivel játszanunk a C&C és a Red Alert között. A Z ennél többet érdemel....



Bear™

ROBOTOK

Grunt – a legmezeib típus, inkább csak vezetőnek való a járművekbe, mivel nagyon kicsi a tűzereje és a páncélja. Csak akkor indítsuk el az ellenfél felé, ha már tényleg nincs semmi másunk.

Psychos – ő az egyszerűbb kategória favoritja, tömeges támadás ellen használhatjuk, főleg a Grunt-ok ellen hazsnos a géppuskája.

Tough – kedvenc rakétás robotom, mely ugyan baromi lassú, de nagyon nagyot tud odapörkölni a felé igyekvő robotaknak, vagy akár tankoknak, hiszen a hatótávja megegyezik a Medium tankkal!

Sniper – egy standard Grunt robot korszakokat megelőző intelligenciával és olyan lőtávval mint egy Heavy Tank. A gép nagyon kedveli, főleg akkor ha már sok tankunk van, ilyenkor jönnek elő a kis mesterlövészek.

Pyros – Szintén a csoportosan támadó ellenség ellen vethető be ez a típusú lángszórós robot, igazából ahhoz képes, hogy elég drága, igazából annyira nem nagy durranás.

Laser – a legdrágább és az egyik legbutább egység melynek igazából valószínűleg csak a nagyon próbálkozni vágyók fogják hasznát látni, mert ezért az árért nagyon sok minden mást lehet gyártani.

PC GURU

92%

Stratégia felsőfokon, egy kicsit másképp mint eddig.

Urban Runner

Run, run, run

SIERRA
4xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

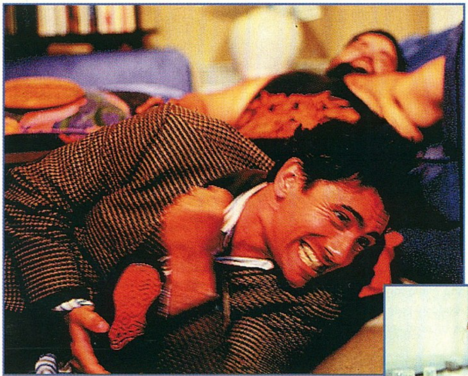
Nálunk viszonylag kevesen várták a Sierra új, teljesen interaktív, 100%-osan full képernyős videóval büszkélkedhető detektív játékát, az Urban Runner-t. Talán csak Del és én. Sokan elítélik a kalandjátékok terén ezt a stílust, azt hiszem éppen nekik készült mintegy bizonyításképpen a Gabriel Knight második része, (Ez így nem teljesen igaz de remélem értitek mire gondolok.) ami minden szempontból igazi telitalálat volt. Ezek után remélni lehetett, már csak azért is mert a kiadó cég megegezett, hogy hasonló átütő siker lesz az Urban Runner is.

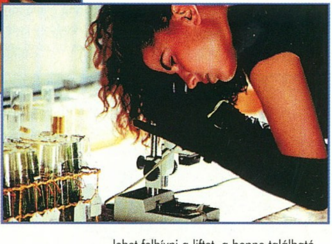
(Mire a cikk miatt másodszorra is végigjátszottam sokkal kellemesebbnek találtam az egészet, a színészek sem idegesítettek annyira, a történet is kezdett összeállni. Minél jobban kezdem elfelejteni a GK 2-öt, annál jobban tudom értékelni az UR-t.)

URBAN RUNNER STORY

A történet rejtélyes gyilkossággal kezdődik egy szaunában, ahol is Max az amerikai nyomozó riporter egy nagyobb összegű pénzt próbál „kiszedni" Marcos-ból bizonyos macrofilmért cserébe, melynek tartalma meglehetősen homályos számára. Valószínűleg az üzlet össze is jött volna ha Marcos az az idióta megéli a találkozást, azonban a helyszínre érkező riporter már csak a holtestében „gyönyörködhetett", egyértelmű volt, hogy valaki percekkel ezelőtt lőtte le.

E megdöbbentő esemény után nem sok időnk marad, hogy a történteken rágódjunk. Marco's testőre aki kint várt a főnökre és az





eseményekről mit sem tudott, minden intelligens megoldást kizárva, hörögve-morogva veti utánunk magát. Ez nem meglepő hiszen miután Max felfedezte a gyilkosságot pánikszerűen menekülni akart a szaunából, ennek köszönhetően összekeverte a fapadon lévő kulcsokat és mivel visszamenni nem akart, a halott szekrényét kinyitva az ő ruháiban próbált elmenekülni. Némi lövöldözés közepedte Max hamarosan egy kihaltnak látszó gyárépületben találja magát. Szorult helyzetén nem sokat segít, hogy üldözője egyelőre beéri azzal a megoldással, hogy elzárja az egyetlen lehetséges kijáratot, majd elégedett mosollyal letelepedik a szabadulás útját jelző ajtó előtt, kezeügyében tartva vélhetőleg 45-ös kaliberű fegyverét. Persze egy vérbeli városi futót nehéz sarokba szorítani. A szekrényben talált damil és horog segítségével egy buktatót rögtönöz a lépcsőfeljáróra, majd a válogatott szidalmakra feldühödő és a raktárépületbe „rontó" testőr lábába vágja a zsinór végén lévő acélhegyet.

Az, hogy a fickót kemény fából faragták mutatja, hogy egy hatalmas esés után még két jókora ököl csapás is kell, hogy végre egy kicsit lenyugodjék. A nagy kapkodásban Max sehol sem találja a kulcsot, ezért kénytelen időközben egyre jobban magához térő üldözője körömreszelőjével kilazítani a hátsó falon lévő kisebb téglát. A fal mögötti létrán feljutva egy rég lezárt körfolyosót talált, amiről néhány helyiség nyílik, ellenben egyetlen kijárat sem. Szerencséjét átkozva nekilátott a hasznos holmik (Needfull Thinks) begyűjtéséhez. Az egyik szoba sarkában lévő polcon (miután feloltotta a villanyt) talált egy térképet, mely egy másik kijárat létezéséről tanúskodott. Azért, hogy a dolog ne legyen olyan egyszerű a jelölt helyen valóban volt egy lejárat, az egyetlen problémát az okozta, hogy időközben színültig töltötték vízzel. Ekkor vált nyilvánvalóvá, hogy valamilyen módon használni kell az egyik romos helységben lévő szivattyúkat.

Sajnos a kapcsolódobozban csak egyetlen biztosíték volt, ezért először a falon lévő panelnak adott áramot, majd a dokument szállító liftnek, legvégül pedig a pumpáknak. Max a falon lévő kombinációkból megtudta, hogy miként lehet felhívni a liftet, a benne található manual pedig pontos útmutató volt ahhoz hogyan is lehet használni a hidraulikus rendszert. A hiányzó kitépett lapot megtalálta a pad egyik lába alatt, ezután már nem volt más dolga mint a két elzáró szelepet addig tekerni míg a nyomásjelzők 576-ot (???) illetve 2-öt nem jeleztek. Miután a főkapcsolót is átkapcsolta szabaddá vált az út, éppen időben, hiszen kellemetlen társasága aki elől ez idáig is egyfolytában rohangált biztosította, hogy azt is meg fogja bánni, hogy megszületett ha esetleg „összefutnak" a folyosókon.

A megrázkódtatások után Max már éppen arra gondolt, hogy leheveredik a fotelébe, megiszik egy pohár wishkyt mikor is eszébe jutott, hogy a rendőrség már biztos a nyomában van, hiszen a tett helyszínén hagyta a ruhái mellett az iratait is. A legfontosabb teendőnek azt tartotta, hogy felvegye lakásán a filmet, amivel talán bizonyítani lehet Marcos bűnösségét. Miután a házmestertől szerzett egy tartalék kulcsot, már semmi sem akadályozhatta meg, hogy bejusson az otthonába az értékes bizonyítékért.

Az, hogy a dolgok rosszul állnak abból is egyértelműen látszott, hogy a „semmi" egy hatalmas punk képében épp az ülőgarnitúrán terpeszkedett, revorverrel és telefonnal a kezében. Egyetlen rossz mozdulat és bizony csúnya vége lett volna a találkozásnak, szerencsére azonban Max higgadtan és találékonyan cselekedet, aktívan bevonva a szoba berendezési tárgyait a hívatlan vendég eltávolításába. A rövid dulakodás alatt sikerült visszaszereznie a macrofilmet, időközben pedig szép lassan megvilágosodott benne, hogy Marcos gyilkosai megpróbálják „rávarrni" az ügyet a bizonyítékot pedig eltüntetni.

Szorult helyzetében legjobb barátjához D.D.-hez fordult, aki kezdetbe természetesen kételkedett a történtben, majd rövid, pánikszerű győzködés után személyes találkozót javasolt. Útban D.D.-hez Max-ben

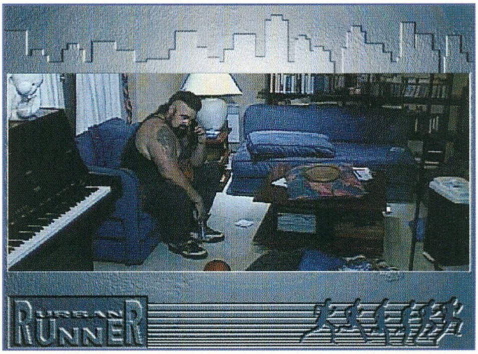
erősödött a gyanú, hogy követi valaki, egyelőre azonban nem történt semmi leszámítva azt a kellemetlenséget, hogy legjobb barátja messze nem az elit negyedben dolgozott, ráadásul az alaksorban lakó punkok összekeverték a kilakoltató hivatalnokkal ezért ismét menekülnie kellet.

Miután felkapcsolta az öltözőben a villanyt és elbújt a szemközti ajtó mögé nem vették észre, a földön talált deszkával pedig egy jó időre elreteszelte a szókimondó stílusú „hölgyeket". Némi futás után elvétette az egyik ajtót, visszamenni pedig már nem volt ideje. MacGyver módjára kreált egy áramcsapdát az elektromos kábel és egy doboz olaj segítségével. Rövid várakozás után megjelent nagyszájú üldözője aki biztosította, hogy ha a keze közé kerül megöli. Nos a keze közé egyelőre csak a nagyfeszültség alatt álló vezeték került, rövid rángatózása egyértelművé tette, hogy hamarosan a menyben kergetheti a „gonosz" hivatalnokokat.

Max végre rálelt D.D. irodájára, ahol régi barátja nagy örömmel fogadta. Gyorsan megmutatta Marcos kabátjában talált személyes dolgait, egy szállodai szoba kulcsát és egy manager kalkulátort. D.D. bár foglalkozását tekintve computer zseni, nem boldogult a az elektromos naptáron lévő titkos kóddal, felismerte azonban a közelben lévő hotel emblémás kulcsát. Beszélgetésüket kihallgatta egy nemkívánatos harmadik személy is, kinek jóvoltából a rendőrség tudomást szerzett Max hollétéről. Útban a szálloda felé Van Dale kapitány embereibe botlott, szerencsére mégcsak megszorongatni sem tudták, könnyedén lerázta őket. A felügyelő szerint a Marcos gyilkosság része egy nagyméretű ipari botránynak, melyet rövid idő alatt eltusoltak igen befolyásos, misztikus emberek. Az egyetlen nyom amin elindulhatott az a tett helyszínén talált szekrénykulcs melyet használva, Max ruháihoz és irataihoz jutott. Ettől fogva minden energiáját arra fordította, hogy előkerítse az első számú gyanúsítottat.

Aki miután a hotel recepciójánál „megszabadították" a 227-es szoba kulcsaitól kénytelen volt Marcos hamis rendőr igazolványát használni, így szerezve érvényt szavainak a váróban ücsörgő enyveskezű hölggyel szemben. A room service egyik lelkes női tagja kétszer is a segítségére volt, (miután visszaadta a földön talált fülbevalóját) beengedte a néhai Marcos lakosztályába, itt azonban enyhe parfüm illaton kívül semmit sem talált, majd elmondta, hogy a szomszéd szoba egyelőre üres de kibérelni nem lehet hiszen már telefonon le van foglaltatva. Max szimata azt súgta, hogy nem ártana megtudni ki is a lefoglaló, hátha valami köze van ehhez az egész piszkos ügyhöz amibe belekeveredett.

A portán ülő lekötelezett leányzó segített elterelni a recepciós hölgy figyelmét, ez a kis idő



pedig elegendő volt arra, hogy Max felgyújtsa a sarokban lévő szemetes kukát. A nagy kavarodásban hozzáférhetett a szállodai „szobakönyvhöz" melyből megtudta, hogy a 225-ös egy privát klub számára lett lefoglalva. A klub Zanzibar neve meglehetősen ismerősen csenget, némi töprengés után rá is jött, hogy a nála lévő emblémás gyufát és a punkot ábrázoló képet összekombinálva megkapja a teljes feliratot. A rajta lévő telefonszámot feltárcsázva kiderült, hogy a szobafoglalást a klub vezetője bizonyos Paul Lagrange „követte" el, aki a közélet népszerű politikusként ismer. Ezután Maxnak nem volt más dolga mint telefonon értesíteni a hotelt, hogy Mr. Lagrange nem kíván élni a foglalás jogával talán majd valamikor máskor. Így már semmi akadálya nem volt, hogy bejutva a 225-ös szobába, a polcon talált telefonszámon pezsgőt rendeljen a room service-től. Bár a szomszéd szoba lakója Adda (Marcos barátnője) értetlenül fogadta a pezsgőt szervírozó

pincért, gyors közbelépését követően minden lényegeset megtudott a lányról.

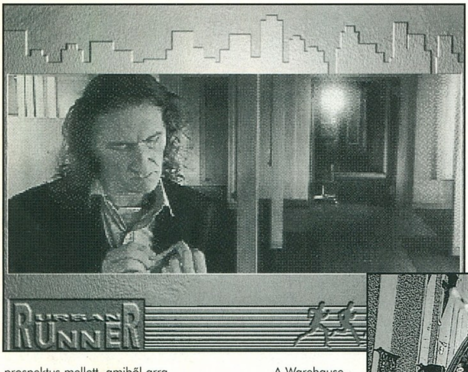
Azt, hogy német közgazdaságtant tanul, és többek között azért csábította el, tudatosan Marcos-t mert a diplomamunkáját a piszkos pénzek tisztáramosásáról írta, ezen felül pedig meg szeretett volna ismerkedni az általa ismert befolyásos emberekkel, hogy a későbbiek folyamán leleplezze a kábítószer-kereskedelmet amit folytatnak.

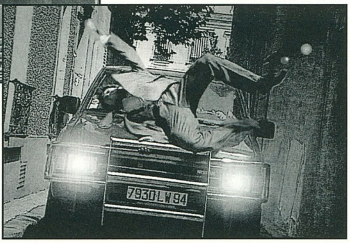
Hogy, hogy nem a reggel Max-et és Adda-t egy ágyban „találta" – kalandjátékokban már csak így van ez –, és némi párnacsata és felhőtlen hancúrozás után Max összeszedve bátorságát ellátogatott a klub Zanzibar-ba.

Az egyik tag aki a kelleténél beszédesebbnek bizonyult, elfecsegte, hogy létezik egy hátsó bejárat amit a főnök Mr. Lagrange használ, ez biztosítja számára a teljes diszkréciót, no meg hát az a három biztonsági kódberendezés ami az ajtót védi.

A klubot elhagyva beugrott a szerkesztőségbe, ahol Freddy-re bízta a filmet, tudván, hogy az élete árán is nagy sztorit csinál belőle.

Visszatérve a szállodába Adda értesül róla, hogy Marcos-t meggyilkolták és, hogy Max-et keresi a rendőrség. Okos lány lévén azonban hisz az ártatlanságában, oly annyira, hogy este együtt indulnak el a lány által említett titkos aktákért volt barátja irodájába. A biztonsági őrt a jó öreg vízbe mártom a kezét ,el kell mennie a mellékhelységbe trükkel sikerül elcsalniuk a posztjáról így sikeresen bejutnak az emeleti folyosóra. Tony irodai kulcsa az ajtóval szembelévő szekrény cuccai között volt elrejtve, könnyű prédaként. A szobában végre használhatták az elektromos „naptárat" hiszen a kábel és a megfelelő kódok segítségével a széfet nyitotta. Itt lapultak az ELITE aktái, a faliújságon pedig egy dokumentum illetve egy adósságlevél Lagrange-től Marcos-nak, közvetlen néhány jegyzettel ellátott revorver





prospektus mellett, amiből arra következtettek, hogy Tony nyilván az illegális fegyverkereskedelemben is resztvett. Miután a feleszmélő biztonsági őr elől elbújtak a hátsó szekrényben, előtte persze leoltották a villanyt és bezárták az ajtót, nem volt más dolguk mint kijutni az épületből.

Max hitetlenkedve fogadta, hogy az elképzeltnél jóval nagyobb sztoriba botlott, erről tanúskodtak az irodában talált dokumentumok, melyek egy titkos föld alatti szervezet létezését bizonyították. Az Elite merthogy ezen a néven említették totalista beállítottságú volt, Tony Marcos, Poul Lagrange illetve egy harmadik személy bizonyos Kevork vezetése alatt. Mindhármuknak egy

macrofilm volt a bőre alá ültetve, egy-egy kóddal, melyek összessége működtette a titkos kutatólaboratóriumban található secret data base-t. A fegyver és drogkereskedelmet az ismert politikus Lagrange fedezte.

Utalást találtak Tony órájára is, ami az Elite akták szerint egy mechanikusan működő nyitószerkezet a központi bázishoz.

Rövid töprengés után Adda vállalta azt a rizikót, hogy belopakodik Marcos raktárházába, azért, hogy megtudja pontosan milyen termékeket is szállítanak oda, szerezzen erről egy bizonyítékot, majd mivel a raktár nyilván kapcsolatban van a kutatólaboratóriummal megtudja a titkos címet.

A Warehause felügyelőjét és a bent tartózkodó sofőrt könnyű volt kijátszania, csak telefonbeszélgetést kellet összehozni kettőjük között. Mire rájöttek a félreértésre Adda már messze járt, egy halom fontos információval gazdagodva. Nevezetesen megtudta az Elite címét, és szerzet egy radioaktív kapszulát, amit D.D. szerint a genetikai kódok megváltoztatására használtak.

A következő lépés az volt, hogy ketten együtt lementek a klub Zanzibar-ba, majd míg Adda elment egy italért Max furcsa zajokat, csapkodást, ajtónyitódást hallott a belső terem felől. Aztán hirtelen eloltódott a villany, mindent eltakart a sötétség. Az irodába botorkáló riporter meglátta Paul Lagrange holtestét, nyakán egy vágott sebbel, a kezén tintafoltokkal. A berontó Eraser (Marcos radírozója) elől csak a hátsó bejáraton keresztül menekülhetett, szerencsére a halott kulcsa nyitotta a biztonsági berendezést így időben odaért a sarkon bekanyarodó fehér Volkswagen cabriohoz. A volánnál ülő Adda elmondta, hogy lövéseket hallott ezért sietett a hátsó kijárathoz, a kezén lévő tintafoltokat pedig igyekezett eltakarni.

Nagyon úgy tűnt, hogy valaki bosszút akar állni a titkos szervezet vezetőin, hiszen kettő a háromból máris alulról szagolta az ibolyát.

Max rábízta újdonsült barátnőjére azt a feladatot, hogy hozza el Freddy-től az előhívott filmet, és adjon át neki egy rövid, lapra írt üzenetet. A dolog szépséghibája az volt, hogy Van Dale felügyelő a szerkesztőségben éppen kérdéseket tett fel Freddy-nek. Nem nézte azonban elég alaposan át a napi leveleket, ezért az újságíró megkapta a rejtett üzenetet (levelek-vizgőz-üzenet-ragasztó), és kikérte az asztalra a zöld aktát ami a filmeket rejtette. Némi ügyetlenkedés után (lyukasztó-kávé) sikerült kijátszaniuk a felügyelőt, Adda sikeresen oldotta meg a rájutó feladatot.

Időközben Max is összefutott Van Dale kapitánnyal és a letartóztatást csak úgy kerülhette el, hogy a nála lévő árulkodó jeleket eldugta a szobában. A dokumentumot össze tintázta, a radioaktív kapszulát elrejtette a kapitány kedvenc szálloda cukrai között, Marcos hamis rendőrigazolványát pedig a pezsgős címke alá csúsztatta.

Ezzel már azt hitte, hogy végre egy kis nyugta lehet, csalódnia kellet hiszen hamarosan megpróbálta egy álrendőr a kocsiába tuszkolni, szerencsére átlátott a helyzeten és egy kis tinta és a csomagtartó segítségével megszabadult a gyenge színésztől.

Este végre ismét találkozott Adda-vel, jól megérdemelt pihenésüket a szállodában töltötték.

D.D levele alapján az Elite vezetőinek hulláját egy Dr. Dramish nevű orvoshoz szállították, nyilván a bőrük alá ültetett macrofilm lehetett számára illetve a megbízói számára érdekes.

Hogy növeljék a hatékonyságot ismét szétváltak, Max a temetésen lévő Dr. Dramish-t próbálta meg feltartoztatni, bár sok mindent megpróbált csak a sofőr-badyguard drogos Whisky-vel való itatása illetve a Dr. autójának a tönkretétele vezetett eredményre.

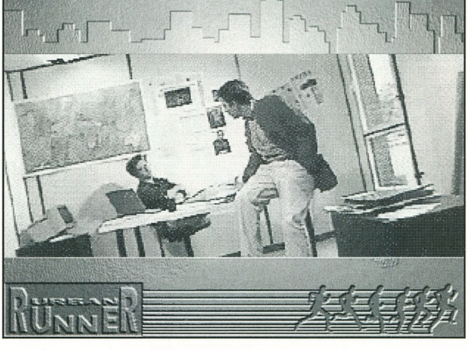
Most, hogy a lány számára is maradt elég idő a házba való bejutáshoz, nyugodtan áttanulmányozta a postaládából kihalászott levelet. Szerencséjére épp a biztosítótársaság értesítőjére bukkant melyben részletesen ecsetelik a villa, riasztó berendezéseinek hibáit Ezt felhasználva, egy kis gondolkodás után már nem volt probléma a rendszer kijátszása. És mit ad Isten valóban megtalálta a macrofilmeket az elektormikroszkópon pedig a kódokat is megnézhette.

D.D.-nél találkoztak legközelebb, ahol míg Max az új fejleményeket próbálta összerakni, a barátja és a lány sétára indult. Hamarosan fékcsikorgásra és lövésekre riadt, az utcára kirohanva D.D.-t a földön találta, valaki egy kocsiból lelőtte. A lány eltűnt, a táskáját hagyta csak maga után. Sötét gondolataiba mélyedve eszébe jutott, hogy valami soha sem volt rendben a lánnyal, eltűnt Paul meggyilkolásánál, tintás volt a keze, gond nélkül, mondhatni túl könnyen összejött vele a szállodában, olyan összefüggések ezek amiken akkor nem volt ideje töprengeni. Gyanúját csak megerősítette az a tárgy ami kihullott Adda hátrahagyott táskájából. Egy kés. D.D. szerint a gyilkos fegyver mindkét esetben nagy valószínűséggel egy kés volt.

Visszatérve a szállodába telefonon keresték, az egész csak arra volt jó, hogy a szomszéd ház tetején gubbasztó orvlövésznek jó célpontot nyújtson. Szerencséjére kiszúrta a fickót és idejében lebukott a süvítő golyók elől, a támadás megerősítette benne azt a tényt, hogy van nála egy olyan tárgy ami alapján követik. A következő szemetesnél megvált Dr. Dramish szemüvegétől.

A Zanzibar klub hátsó bejárójánál visszanyerte Marcos óráját egy itt a dáma hol a dáma versenyben, úgy sejtette, hogy erre még szüksége lesz a későbbiekben. Az összetintázott dokumenten a láthatatlan tinta szép lassan hű lett nevéhez és felfedte a titkos bejáró használati útmutatóját.

Max indulatai állttal vezérelve lépte át a küszöböt. Nem érdekelte, hogy mit tesz nem érdekelte semmi csak a bosszú. Úgy érezte, eljött az idő, hogy mindenki megfizessen a maga bűneiért, szép sorban, egyenként. D.D. gyilkosai, Adda elrablói. Magához vett egy távcsövespuskát Marcos készletéből és a célkeresztet a szembenlévő irodák felé irányozta.

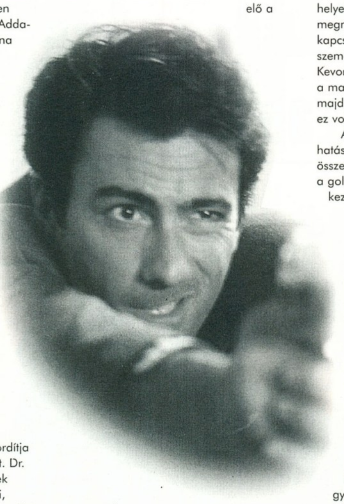


Három férfit látott, közöttük volt régi „kedves" ismerőse Tony punk henchman-e is, mellettük térdelt Adda megkötözve. Három lövést adott le gyors egymásutánban, kétszer pontosan talált, a nagydarab állat viszont sebesülten elmenekült. Miután kiszabadította Adda-t (csak azért tette mert szeretett volna tisztán látni), egy kellemetlen beszélgetés elé nézett.

A lány elmondta, hogy édesapja és a bátyja fontos tanúk voltak egy tárgyaláson az Elite tisztátalan működésével kapcsolatban. A tárgyalást nem élték meg, Adda ezért ölte meg, bosszúból a szervezet két vezető emberét. Max azonban a továbbiakban sem tudta elfogadni, hogy a lány bár a gyilkosságok elkövetője révén tudatában volt ártatlanságának hagyta, hogy mindenki azt higgye ő a tettes, közben pedig még az ágyába is bebújt. Nem beszélve D.D. értelmetlen haláláról.

Rövid, de annál hevesebb vita után Adda faképnél hagyta, így egyedül kellet szembeszállnia Kevork-al az intézményben.

Az időzített csöngő és a kés segítségével Max a maga javára fordítja az egyébként sansztalan küzdelmet. Dr. Dramish látván, hogy az események milyen fordulatot vesznek, beismeri, hogy csak tudásvágy éltette az Elite-nél, és, hogy hajlandó feladni magát a rendőrségen. Szavait alátámasztva leteszi a kezében szorongatott fegyvert, elég helytelenül, mert a feldühödött Kevork él a lehetőséggel, lelövi hűtlen munkatársát, majd a riporterre zárva az ajtót elgázosítja a szobát. Szerencsére a mágneszárra hat az irodából nálunk maradt mágnes, kint pedig a büszkeségével szakított Adda siet a segítségére.



fegyver ilyen szorult helyzetben, egy távirányítót és, egy lézer fegyvert ami talán valami prototípus lehetet, sajnos csak egyszeri töltés volt benne. A remote control-lal robbanást idézett elő a szomszédos szobák egyikében, a maradék nehézfiút pedig egy lézercsík kapta mellbe, Kevorkot az a megtiszteltetés érte, hogy a poroltóval kapott a képébe. A lázasan dolgozó Max az egészből csak annyit látott, hogy a nagy csörömpölés után a lány mosolyogva fordul felé, és nem látja, nem láthatja a földön felé csúszó Kevorkot, aki végső elégtételként lelövi a bosszú megtestesítőjét.

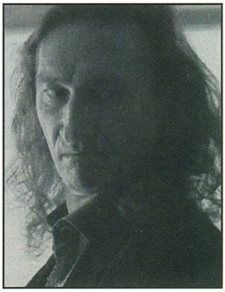
(Itt jön a játékban a legjobb poén, a program megkérdezi, hogy akarjuk-e, hogy Adda meghaljon, mert bár gyilkos azért mégiscsak segített Max-en. Vegyünk erőt kegyetlenebbik énünkön és mondjuk, hogy élje túl. Most következik a játék egyetlen húzosabb része, akik szeretnek gondlkodni inkább ne olvassák tovább a cikket, csak használják a fejüket, és nézzék jól meg a náluklévő tárgyakat.)

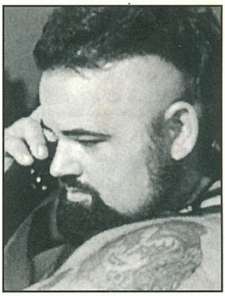
A panelen balról a negyedik kártyát helyezte az alattalévő szlotba, majd megnyomta a 2., 3. és az utolsó kapcsolót, ekkor kapott engedélyt a személyes kódok bevitelére. A halott Kevork övéről elvette a kulcsát, és beírta a macrofilmen lévő római számokat, majd elfordította a megfelelő bilétát. És ez volt a vége.

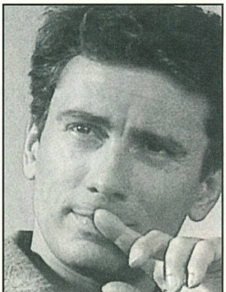
A tetőn D.D. várta aki csodával hatásos módon túlélte, hogy összetévesztették Max-el és kilyuggatták a golyóálló mellényét. Elmondta, hogy a kezdetektől fogva gyanakodott a lányra ezért egy jeladót rejtett a rúzsába, így találta meg most is őket. A filmet, a fotókat átadta a megfelelő kezeknek akik hamarosan a panelből kiszedett kazettát is megkapják, ami nyilván tisztázza a további részleteket. Max Adda-vel ott folytatta tovább ahol az elején elkezdte, és érthető okokból nem tudott neheztelni a lányra aki bosszút állt családja gyilkosain és megszabadította a világot két gonosz embertől.

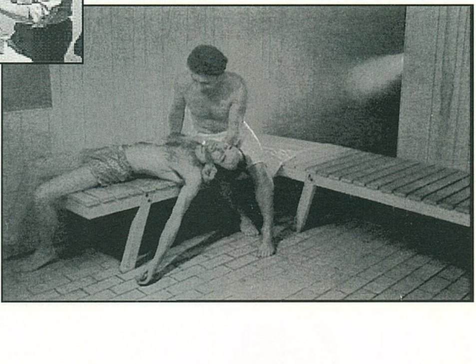
Huuh! Tisztára mint egy gyenge krimi. No se baj, Sierra nem volt rossz az elképzelés csak hát a megvalósításban voltak gyenge elemek. Elsőként emelném ki a színészek harmatos teljesítményét, majd ezt követné a zenei aláfestés ami ugyancsak lehetett volna jobb is. A játékmenet érdekes volt, újszerű, végső konklúzióként tűrhető. Dicséretes viszont a technikai megvalósítás ami szerintem tökéletesre sikeredet, soha nem látott mozi effektekkel, egyéb trükkökkel. Mennyivel jobb lett volna az egész ha mondjuk Lev Kevork-ot Christopher Walken játssza, meg a halom tehetségtelen színészt is lecserélik, kicsit átírják a sztorit és máris kész a Gabriel Knight 2 méltó vetélytársa. Talán az a „baj", hogy az előbbi játék ebben a kategóriában oly magasra tette a mércét amit még sokáig nem fognak tudni túlszárnyalni. Azt a napot viszont már alig várom.

Csongor the Shoebaron









AND THAT'S NOT AS EASY AS IT SOUNDS!

Együtt indulnak a titkos kutatólaboratóriumba, hogy végleg leszámoljanak a gonosz földalatti mozgalom központjával. Némi állítgatás után a náluk lévő óra nyitotta a bejárati ajtót, bejutottak az épület és az Elite szívébe. Míg Max a controll panellal foglalkozott, Adda összeszedte a szobában fellelhető hasznos dolgokat. Talált egy poroltót, ami nem rossz

PC GURU

85%

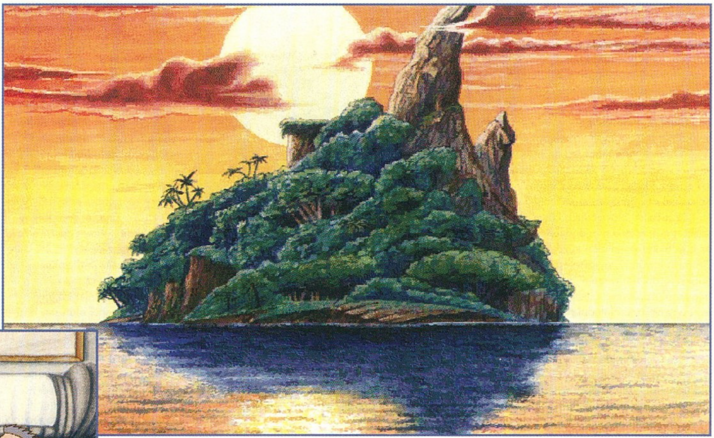
Nagyon ígéretes próbálkozás, csak remélni lehet, hogy a hibából tanulva jön a folytatás.

Gene Machine

Verne Gyula után szabadon

VIC TOKAI
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Nagyon rég volt már igazán kellemes kalandjáték a kezemben. Ha nem csal az emlékezetem, akkor utoljára a Simon the Sorcerer 2 okozott igazán nagy meglepetést. Szerencsére a Virgin meglepett minket egy preview-val a Gene Machine című játékukból. Igen kellemes kis darab, mivel egy árva képkocka digitalizálás sincs benne. Valahogy mindig is jobban csíptem az ehhez hasonló kalandokat. A grafika volt az, ami leginkább megragadott. Ritkán lát az ember ilyen szép háttereket, mint itt. Mindegyik helyszínt kézzel megfestették, majd csak azután vitték számítógépre. Ezzel sikerült megalapozniuk a hangulatot. A szereplők mindegyike úgy néz ki, mintha egy rajzfilmből lépett volna elő. Talán egy kicsit túlságosan is elütnek a háttértől, bár ez már csak kukacoskodás. Az igazán nagy probléma a szereplők mozgásánál adódik. Sajnos a főszereplő mozgása annyira béna lett, hogy az valami félelmetes. Szegény Lord néha úgy megy, mint egy kacsa. Mossop, a szolga mozgatása viszont igazán

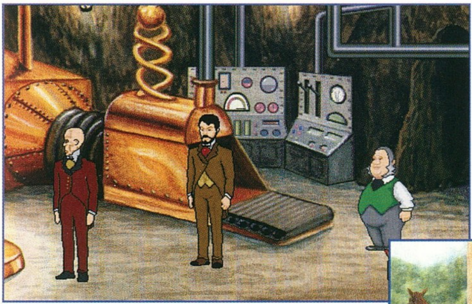


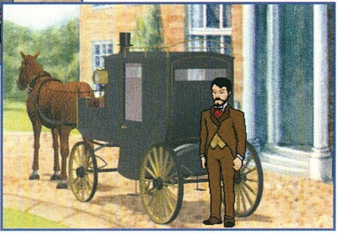
eltalált lett, nem is lehetne jobb. Maga a játék nem igazán nehéz. Alig kellett két nap, hogy végigjátsszuk. Igaz, hogy ott többen voltunk rá, hiszen a program pont a Guru táborra érkezett meg. Ki is használtuk az időt és megoldottuk az első két nap. Külön köszönet a két Amigás szobatársnak (Szili & Lázi), akik nagyon sok fejtörőre rájöttek. Mint az előbb említettem, nem túl nehéz a game, viszont annál szórakoztatóbb. A szóbeli poénok fergetegesek, mindenkinek melegen ajánlom, hogy olvassa el figyelmesen a gegeket.

A kezelésről vétek lenne hosszadalmasan fecserészni, mindenki játszott már kalandjátékkal. Lassabb gépen érdemes a sebességet feljebb tenni, sőt még az egér mozgását is mi határozhatjuk meg. Szerintem mindenféleképpen érdemes nekifogni egyedül a megoldásnak, mivel gyors és látványos sikerélményt ad. Gondolva azonban a lustább és angolul kevésbé tudó olvasókra, közlünk egy majdnem teljes leírást.

LONDON

Az egész botrány egy macska miatt tört ki. Éppen az amerikai utamról tértem haza, amikor egy furcsa cica settenkedett be a házam főbejáratán. Egészen furcsa volt a cirmos, mivel egy újságdarabot tartott a mancsában. Ezt követően illendően bemutatkozott, majd a segítségemet kérte. Képzelhetik, hogy megvoltam lepődve. Végre valaki, aki ki tudta ejteni rendesen a nevemet. Ilyen nem fordult elő velem az utóbbi tíz évben. A kandúr elmondása szerint egy őrült





tudós egy kies trópusi szigeten világhatalomra tör. Eszement gépezetének segítségével sorra hozza létre a szörnyeit. Ő is egy ilyen kísérlet eredményeképpen jött létre. Egy újságban találta meg a fotográfiámat és ott olvasott arról, hogy a Királynő szolgálatában milyen kalandokban volt részem. Nagy nehezen beleegyeztem a dologba. Egyszerű volt a feladatom. Meg kellett fékeznem egy őrült tudóst, akit senki sem ismer. Illetve volt valaki. Egy rebellis kalóz, Nemathode kapitány ismerte egyedül a sziget koordinátáit, ahol a doki főhadiszállása található. A gond csak az, hogy a kapitány szakított a civilizációval és egy fém hal gyomrában járja a tengereket mostanság. (Ugye ismerős a történet?) Ezekre a problémákra azonban abban a pillanatban nem volt gyógyír. Mindenekelőtt tiszteletemet kellett tennem annál a két asszonynál, akik a legtöbbet számítanak az életemben, a királynőmnél és a menyasszonyomnál. Az arámtól kapott levél nem igazán nyugtatott

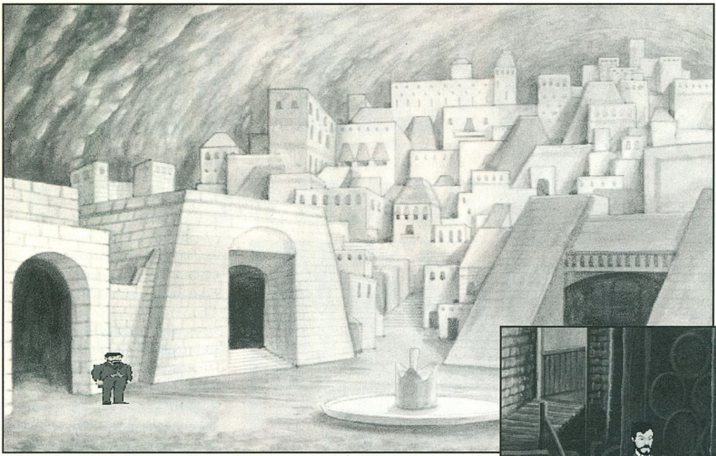
meg. Mintha valamiért neheztelne rám az én cuncimókusom. Talán később lesz egy kis időm és beugrok hozzá. A palotába sem volt olyan könnyű a bejutás. Két marcona poszt állta el a bejáratot. Nem hatotta meg őket a magyarázkodásom, csak a királyi család tagjait hajlandóak beengedni. A fiaskó után egy másik szálon próbáltam meg elindulni. A szolgámtól megtudtam, hogy van egy hely Londonban, ahol az alja nép szórakozik. Le kellett ereszkednem a pórnép közé, hogy megoldhassam a problémákat. Egyelőre nem nagyon akartak szóbaállni velem, de azért megjegyeztem magamnak a pincében tanyázó gyanús alakok fizimiskáját. A tárcámat alaposan átkutatva megtaláltam a klubkártyámat. Szinte el is felejtettem, hogy nekem ilyen is van. Gyorsan taxiba ültem és meglátogattam a helyet. Mint minden angol úr, én is imádom a fogadásokat. Nem kellett sokat rábeszélni, hogy versenyezzek azzal a kikent-kifent piperkőccel. A feltételek egyszerűek, aki előbb megtalálja a szigetet az nyer. Egy kicsit hátrányban voltam, mivel nekem még hajóm se volt, amivel útra kelhettem. Egy igazi angol azonban nem riad vissza a nehézségektől. Először is meg kellett szereznem valahogy a báró igazolványait. Nem volt túl nehéz feladat elterelni az inas figyelmét, majd a borba becsempészni egy kis fügekivonatot. Még jó, hogy feltaláltuk az angolvécét ezidőtájt. A királynőhöz bejutni ezek után már szinte gyerekjáték volt. Sajnos őfelsége nem tudott sok segítséget adni, mivel a kincstár abban az időben eléggé kongott. Minden, amit kaptam az egy oklevél volt, mely tanúsította, hogy nemes ügyben járok. Ezen okirat segítségével bejutottam egy olyan helyre is, ahová csak kifogástalan úriembereket engednek be, a bordélyba. Micike volt éppen szolgálatban és roppant készségesnek mutatkozott. Mondtam neki, hogy arra most sajnos nincs időm, de ha végzek a dokival, akkor visszajövök. A kamerájára viszont roppant kíváncsi lettem, kölcsön is kértem tőle. A következő utam a Tudományos Akadémiára vezetett. Itt csak akkor engedtek be a tudósok közé, ha bebizonyítom, hogy komoly műgyűjtő vagyok. Bent komoly tudományos vita folyt a számítógép létjogosultságáról. Valahogy úgy éreztem, hogy segítenem kell a kis professzornak meggyőzni a többieket. Nem volt más dolgom, mint szabotálni a számítógépet. Egy lyukkártyát átalakíttattam 73-mal. Az eredmény lenyűgöző volt. A gép úgy elkezdett füstölni, mint egy gőzmasina. Ebből is látszik, hogy nem lesz a jövőben sem szükség számítógépekre. A prof hálából meghív a rezidenciájára, ahol meg fogja mutatni a legújabb találmányát.

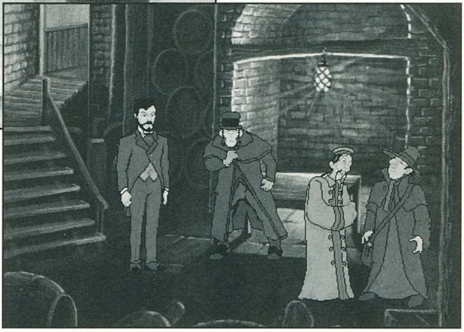
Előtte azonban még meg kellett látogatnom a menyasszonyomat, Mirabellát. Nem egy szívderítő látvány, ahogy ott ül és veszekszik. Az ujján megcsillant az általam vásárolt gyémántgyűrű. Az idő múlásával kezdem kissé elhamarkodottnak tekinteni azt a lépésemet. Valahogy vissza kell szereznem tőle az ékszert. A házvezetőnő megkínált egy kis teával és szárazsüteménnyel. Régi jó szokásomhoz híven el is fogadtam, hiszen ki tudja mikor jutok legközelebb ilyen finomságokhoz. A teáscsészébe beletöröltem az olajos kendőmet, így tettem még vonzóbbá Mirabella számára. Először nem akarta elfogadni, bár amikor meghallotta, hogy a királyi család tagjai is ezt isszák, szinte kitépte a kezemből. Nem is csoda, hogy csupa zsír lett a keze és lecsúszott az ujjáról a karikagyűrű, amikor megmutattam neki azt az egeret, amit a macskától szedtem el egy kis gyógynövény segítségével. Szerencsére nem vette észre a turpisságot és nem csinált nagy cirkuszt.

A kis tudós már türelmetlenül várt a házának a bejárata előtt. Végre megtudtam, hogy mi is az a nagy titok, ami miatt kiközösítették a tudóstársak. Épített egy járművet, mellyel képes eljutni a Holdra. Rögtön

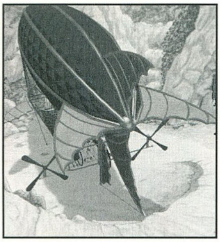
eszembe jutott, hogy olyan magasból talán sikerül a sziget nyomára bukkannom.

Közben újabb feladatot kaptam. Be kellett szereznem egy kis





harapnivalót a kocsmából. Ez már nem okozott túl nagy problémát, a löncs után megindult a nagy utazás...



UTAZÁS A HOLDRA

Szinte hihetetlen, de igaz. Kiléptünk a Föld vonzásteréből. Persze az élet nem egy habostorta. A doki kihagyta a számításból Mossop pocakját, így most egy kicsit elsuhanunk a Hold mellett. Már felrémlett bennem a kép, miszerint örökre a világűrben rekedünk, mikor a doki megnyugtatott. Semmi ok a pánikra, mivel két óra múlva úgyis a Napba csapódunk. Mondhatom megnyugodtam! Az ablak alatt észrevettem három kapcsolót, melyekkel befolyásolni tudtam az űrhajó röppályáját. Hosszas szenvedés után belőttem középre a Holdat, majd rögzítettem a karokat egy vascsővel. Most már biztosan eltaláljuk a Holdat. A landolás meglepően simára sikeredett (még a prof is meglepődött). Az űrruhát felöltve kimentem a barátságtalan felszínre. A roboton kívül teljesen egyedül voltam a felszínen. Gyorsan megcsináltam a fotót, majd bementem a barlangba. Egy szakadékon csak a gépszolga segítségével tudtam átkelni, de ezután már nyugodtan tudtam dolgozni. Egy kis foszfátot bányásztam ki a Holdból. A dokit csak így tudtam meggyőzni, hogy nem sajtból van az egész bolygó. Szegény eléggé le volt törve és majdnem elfelejtette közölni, hogy egy órán belül mindannyian meg fogunk fulladni. Még jó, hogy tanultam vegyészetet és emlékeztem arra, hogy ha az -ate-re végződő ásványokra savat öntünk, akkor oxigén termelődik. A visszaút ezután már szinte eseménytelennek számított, kivéve azt a kis apróságot, hogy a landolásnál sikerült lerombolni a professzor házát.

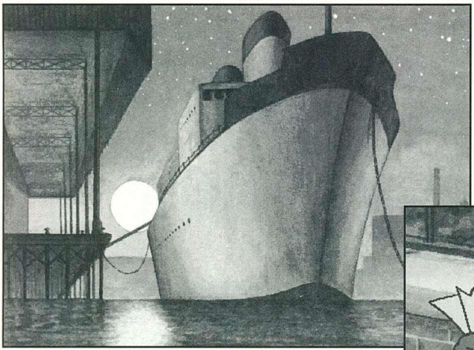
ÚJRA LONDONBAN

A fotóval a birtokomban már csak egy hajót kellett valahogy szereznem. Az anyagi kereteim azonban az amerikai utam miatt eléggé szűkösek voltak. Az egyik klubtag hajlandó volt fogadni a hajójára, bár jelen pillanatban nem volt olyan horderejű esemény, amelyért érdemes lett volna kockáztatni. A szerencse végül mellém szegődött. Az egyik napilapban éppen a londoni derbi eredményeit latolgatták. Felajánlottam fogadásnak, hogy az abszolút esélytelennek tartott Csigaszmötyi lesz a nyerő. Persze kapva kapott az ajánlatomon, hiszen a vacak hajója ellenében én a házamat kockáztattam. Ennyit arról a mondásról, miszerint úriember biztosra nem fogad. Mivel tudtam, hogy Csigaszmötyi semmiféleképpen nem nyerhet kénytelen voltam cselhez folyamodni. Emlékeztem még a kocsmában lebzselő gyanús alakra. Egy kis nyomozással kiderítettem, hogy hamisító. A gyémántgyűrű fejében hajlandó volt elvállalni egy kis montírozást. A két régi sportlapból született egy egészen friss, melyben csodák-csodája Csigaszmötyi lett az első.

Végre valahára megszereztem az első saját hajómat. A kikötőmester igazán beszédes kedvében volt, főleg azután hogy megkínáltam egy kis szárazsüteményből készült bagóval. Elmondta, hogy Nematode kapitányt mostanában a jéghegyek birodalmában látták felbukkanni. Nem is vesztegettem tovább az időmet elindultam a hajóra...

A SZÉLSEBES LAJHÁR FEDÉLZETÉN

Gyorsan megismerkedtem a legénységgel és a kapitánnyal. A hajó műszaki állapota nem igazán volt kifogástalan, hiszen a kikötőtől 11 méterre lefulladt. Ismét a saját kezembe kellett vennem a dolgok irányítását. Az egyik kajütablakot leszerelve pompás kis üveghez jutottam. A gusztustalanul köpködő matróz nyálát felfogva le tudtam szigetelni az egyik lyukat a kazánon. A kitömött süni egyik tüskéje meg pontosan illett a mutató helyére. Már csak egy helyen szivárgott a nyomás. Ismét Mossop segítségére szorultam. Megkértem, hogy másszon fel a hajóhídra a zászlóért, mivel az én több száz fontos öltönyömnek nem tenne jót a testmozgás. A



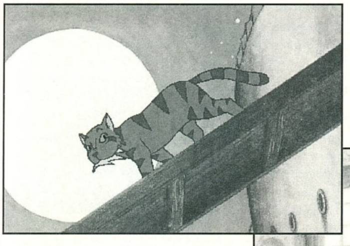
lobogóval megszüntettem a maradék szivárgást, s így már nem volt gond a hajó elindítása.

A pletykák szerint Nematode kapitányt utoljára a jégmező környékén látták. Rövid keresgélés után meg is találtuk a tengeralattjáróját. Félelmet nem ismerve lemásztunk a fémszörny gyomrába, majd felderítettük a hajót. A kapitánynak azonban lehetnek kémei, mivel pontosan tudta, hogy a hajóra kerültünk. Rövid eszmecsere után sikerült egy előnyös üzletet csinálnunk vele. Mi segítünk neki megkeresni Atlantisz elveszett városát, s cserébe kapunk egy térképet a doki szigetéhez.

A LEGENDÁS ATLANTISZ NYOMÁBAN

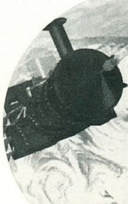
Egy festői kis szigeten kezdtük meg a kutatást. Mossopnak az első dolga az volt, hogy elfogatta magát a bennszülöttekkel. Nagyon nem fűlött a foga a kereséshez, inkább hajlandó volt bemászni egy forró üstbe. Jobbnak láttam felderíteni a terepet. A sziget északi részén egy kis tóra bukkantam. Az aljára érkezve gyorsan kihúztam a leeresztő dugót. A bennszülöttektől kapott idegenvezető megmutatta a városba vezető utat. A kincsvadászok ellen kihelyezett csapdákon átjutva megérkeztem az elveszett városba. Most már csak azt kellene megoldani, hogy a kapitány is be tudjon hajózni a városba. Egy hatalmas kristályterembe érkeztem. Itt felszedtem a kék kristályt és tanulmányoztam egy kicsit a görög ABC-t. Végül minden jóra fordult. A kapitány megtalálta Atlantiszt, én megkaptam a térképet, Mossop pedig nem lett vacsora.

A szigetre vezető út azonban nem volt ennyire sima. Kalandos utunk végén gonosz kalózok fogságába estünk, akik a doki szolgálatában álltak.



VÉGJÁTÉK

Én és Mossop fogságba estünk. Mindezek tetejébe még egy ketrecbe is kerültem vele. Az őrzésünkre kirendelt gorillát sikerült likvidálnunk a csáp segítségével. Gyorsan kikászálódtunk a ketrecből, majd elindultunk elintézni a dokit. A gonosz gépezet ott állt előttünk életnagyságban. Gyorsan megbeszéltem a végső tervet Mosoppal, majd akcióba lendültünk. Egy jelzőrakéta segítségével okoztunk egy kis galibát a szerkezet működésében. A hiúságára apellálva sikerült rávennem, hogy álljon a gép hatósugarába. A többit elvégezte a technika. A végén kiderült, hogy ő tulajdonképpen egy disznó és egy kobra frigyéből született. A gép végzete a sziget pusztulását is jelentette. Egyetlen módon menekülhettünk meg csak, a léghajóval. Távozás előtt azonban még kiszabadítottuk a szerencsétlen lényeket a ketrecekből. A menekülő kalózhajó sem úszta meg szárazon, egy hatalmas szikla a tenger fenekére juttatta.



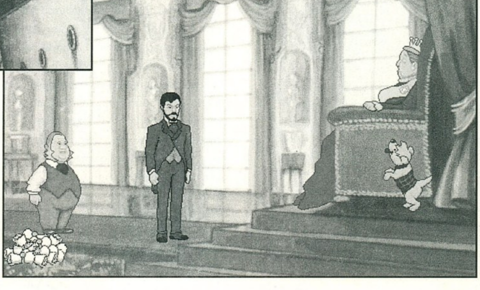
Mossop lázadása az ügy végén már igazából meg sem lepett. Amint visszaértünk Londonba, rögtön megváltam tőle. Hiába, nehéz volt akkoriban jó munkaerőt találni.

A végére marad az értékelésem. Egészen kellemesen csalódtam a Gene Machine-ban. Határozottan kellemes grafikával és kiváló poénokkal megfűszerezett kalandjátékkal van dolgunk. Végre valahára előtérbe kerülnek a rajzolt kalandok. Nem mondom, hogy üti a Tentacle-t, de azért a manapság oly divatos FMV stuffok közül messze kiemelkedik. Határozottan tetszett a kicsit pikáns angol humor, amit azonban csak magas fokú angoltudással bírók értenek meg igazán. Az SVGA grafika is sokat dobott a dolgon, bár a karakterek megrajzolása még mindig nem az igazi. Túlságosan elütnek a háttértől, nincs összhangban annak stílusával. A szereplők mozgatása viszont valami csapnivaló. Nem is igazán értem, hogy mehetett át a teszterek kezén.

Külön ki kell még emelnem az animációkat. Igaz ugyan, hogy csak részben rajzolták az átvezető képsorok, de a maradék renderelt is olyan minőségű, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Valami félelmetesen jól néznek ki a tengeralatti jelenetek.

Azt hiszem, hogy a jövőben jobban oda kell figyelnünk a Vic Tokai gárdára, mivel elhatározták, hogy betörnek a kalandjátékok piacára. Szerencsére nem nagyon favorizálják a movie technikát, így akár még sikeresek is lehetnek. Kívánom nekik, hogy sikerüljön! Első próbálkozásra nem is volt rossz a Gene Machine.

Mocsy



PC GURU

82%

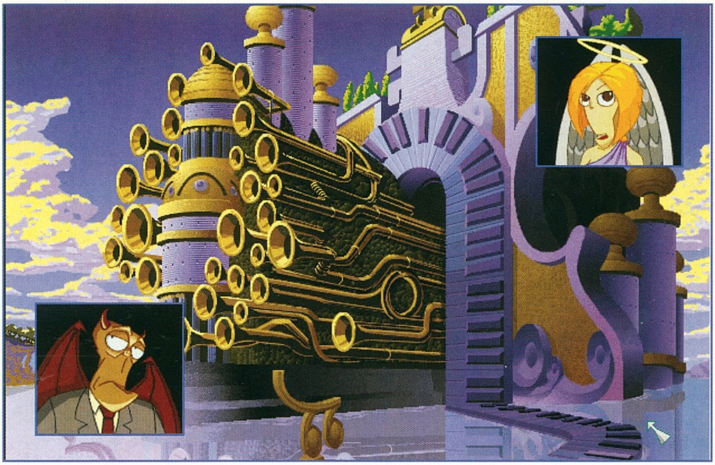
Egy új csapat első próbálkozása, mely sikerült rosszul.

Afterlife

Túlvilági Sim City Lucasarts módra

LUCASARTS
2xCD, 486DX2-66, WIN '95, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az ember életében időről időre elkövetkezik az a pillanat, amikor szükségét érzi annak, hogy tudja, miért született, miért él, és mi történik vele, ha meghal. A gondolkodó, útkereső számtalan vallás és filozófia közül választhat, s szerencsés esetben hite szerint élhet. De vajon mi lehet az igazság?! Te hiszel a túlvilági létben? Ha igen, hogyan képzeled el? Ha esetleg elképzelésed sincs róla, íme egy lehetőség a sok közül!

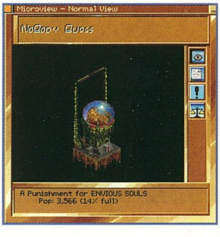


Az Afterlife leginkább a Sim City-hez hasonlítható. Csakhogy most a túlvilági életben kell boldogulnod, s helyet biztosítanod azon lelkeknek, akik hozzád érkeznek. Mindezt térben kell megvalósítanod, hiszen lesz aki a Mennybe, s lesz aki a Pokolra jut, míg mások vándorolnak, sőt akár vissza is kívánnak térni a bolygóra, ahol ismét újjászülethetnek, s megpróbálhatják újra. A két túlvilági sík, valamint a köztük húzódó karma vasúti hálózat kiépítése mellett foglalkoznod kell majd a bolygó lakóival is. Technikai fejlettségük és hitvallásuk fontos lesz a számodra. S hogy mi a cél? Nos, ez a legjobb kérdés. Meg kell büntetned a vétkezőket és meg kell jutalmaznod a jókat, lehetőséget kell biztosítanod a reinkarnációra és lehetőleg hasznot is kell termelned.

Győzelem, mint olyan az Afterlife-ban nincsen. Veszíteni viszont számtalan módon lehet. Tehát, már az is egyfajta győzelem, ha birodalmad növekszik és gyarapszik, az anyagi helyzeted pedig kiegyensúlyozott.

KEZDETEK

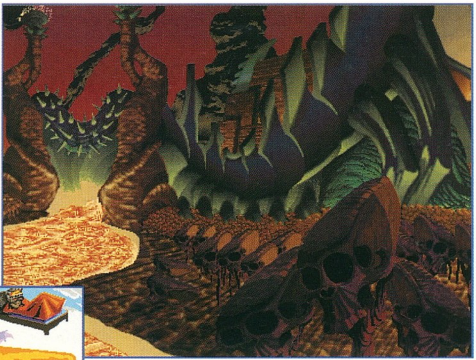
Az első lépés, hogy rászánd magad a játékra. Ha kedvelted a Sim City-t, ha nem vágysz gyors győzelemre, ha sok szabadidőd van, s ha kedveled a humort, akkor ezt a játékot neked találták ki. Mindenek előtt el kell döntened, hogy új játékot kezdesz vagy nekilátsz valamelyik scenario feladatának. Az újoncok feltétlenül egy könnyű fokozaton elindított játékkal kezdjenek, s az angolul értők azonnal meg is nézhetik a tutorial menü egyes fejezeteit, melyekben Jasper Wormsworth és Aria Goodhalo bevezet a játék felszínes rétegeibe. Emellett hasznos megjegyezni, hogy az ikonokról és még rengeteg dologról egy jobb klikk segítségével bármikor kaphatsz segítséget a későbbiek folyamán is.



JÁTSSZUNK!

Kezdéskor a Túlvilág mindkét síkja üres (scenario esetében természetesen nem, ott viszont ezernyi gond van). Szerencsére a játék sebessége alapállapotban nulla, így

van idő mindent alaposan áttanulmányozni. Kezdjük az úgynevezett Remote Control-lal, a távirányítóval, aminek a kapcsán kielemezhető az egész játék. Ez az ablak ugyan kikapcsolható, de mindent tartalmaz amire a játék során szükséged lesz, ezért érdemes kint hagyni a képernyőn. Mindenek előtt a felső részében láthatod az évet, a rendelkezésedre álló pénzösszeget, majd ezalatt pl. az éppen kijelölt fejlesztés fajtáját és annak esetleges költségeit.



Ezután következnek a misztikus, színes négyzetek, melyekkel a különféle zónákat jelölheted ki. Attól függően, hogy ugyanazt a színt a Pokolban vagy a Mennyben húzod, más típusú lelkeknek teremtesz otthonokat. Eleinte 3x3-as felületeket érdemes húzni, mert az út három egységet tesz csak megközelíthetővé, de később ajánlom a minimum 4x4-es blokkokat, mert a csúcsépületek területigénye ekkora. A zónák meghúzásával a legkülönfélébb lelkeknek hozhatsz létre lakhelyet; pl. irigyeknek, elégedetteknek, fösvényeknek, lustáknak, szorgalmasoknak, kéjelgőknek, haragosoknak, békéseknek, alázatosaknak és büszkéknek. Érdemes minden színből letenni egy keveset, nehogy veszíts akár egyetlen lelket is.

Persze a lelkek érkezéséhez szükséged lesz egy kapura is. Ez lehet kisebb vagy nagyobb a pénztárcádtól függően. Egyelőre megteszi egy kicsi is. A kapu és a zónák összekötése utakkal történik. Ha a zóna felülete szürke, akkor az a lelkek számára nem elérhető, nem kapcsoltad jól az úthálózathoz. Máris elérkeztünk az első kulcsponthoz. Mert a Mennyben a lelkek jutalmazása a cél, ezért a kaputól nem túl messze kell elhelyezned otthonaik területeit. Ha sokat kell bóklászniuk Aria folyton nyaggatni fog az utak miatt. Ezzel ellentétben a Pokolba jutottak számára nem cél a kényelem, a nyugalom. Így Jasper akkor fog piszkálni ha túlságosan jó úthálózatot hozol létre. Itt az a jó, ha a lelkek hosszú, gyötrelmes út után találják meg helyüket, ezzel is megkezdve kínzatásukat bűneikért. A gond csak az, hogy az úthálózat fenntartása nem ingyenes, ezért bármily csábító a lehetőség, nem szabad túlzásokba esned. Távlati tanácsként azonban fogadd el, hogy míg a Mennyben érdemesebb több kis kaput nyitni, addig a Pokolban elegendő lesz egyetlen hatalmas kapu is, aztán ki-ki vándoroljon, míg a helyére nem ér (Welcome!).

A következő ikonokkal a Karma Vasútállomások elhelyezésére van lehetőséged. Rögtön mellette pedig megtalálod a Karma Track ikonját is. A Karma Állomások a reinkarnációhoz szükségesek, éppen ezért össze kell kötnöd őket a Karma Portálokkal. Mindaz amit ily módon építesz megjelenik a térben, a két túlvilági sík között. Éppen ezért lehetőséged van a Menny és a Pokol állomásainak összekötésére, hiszen a vibráló kék sáv illetve terület mellé helyezett állomás automatikusan bekapcsolódik a hálózatba. Ha a Karma Állomás nem aktív (szürke), akkor vagy nem kötötted valamelyik portálhoz vagy még nem elérhető a lelkek számára (Vezess hozzá utat!). Az állomásokból eleinte szintén csak kisebbre lesz szükség, de ha a bolygón elterjed a RALF-izmus, akkor szükség lesz majd bővítésre.

A következő ikonnal a tópiák kihelyezésére lesz lehetőséged. Az utópiák és a disztópiák az angyalok és a démonok lakóhelyei. Ezek a városok állandó munkásaid otthonai. Hasznosak, mert csökkentik az ideiglenes, külső munkásokra fordítandó költségeidet.

Emellett találod a kiképzőközpontok ikonját. A megnyitott „iskolákkal" saját munkásokat képezhetsz ki, akik lényegesen csökkentik ezirányú költségeidet. Viszont itt további beállításokra is szükség lesz, mert ha nem figyelsz oda, rengeteg buta angyalt és démont gyárthatsz. Ezért minden egyes iskolánál szabályoznod kell a felvételi arányt. Ha csak a jelentkezők egy kisebb százalékát veszik fel akkor intelligensebb munkásaid lesznek, ami növeli a büntetések és jutalmak hatékonyságát, ez pedig a tőkédre is igen pozitívan hat.

A következő ikonnal kisebb-nagyobb kikötőket hozhatsz létre. Mivel hidakat nem lehet építeni, csak a hajókkal biztosíthatod a lelkeknek, hogy átjussanak a túlpartra. Természetesen minimum két kikötőre

lesz szükség, mindkét parton legyen legalább egy-egy.

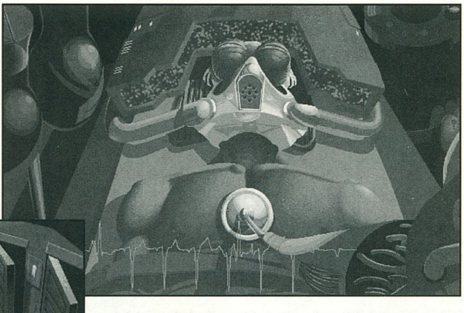
Az ETC ikon a szifonok és a bankok tárháza. A szifonokat közvetlenül a kövek mellé kell helyezni és érintkezniük kell vagy az

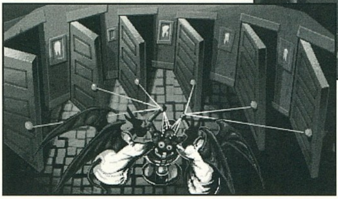
úthálózattal vagy közvetlenül vagy közvetve (épületek mellett). A szifonok jelentősen növelik a környező épületek fejlődését, tulajdonképpen az energiahálózatot biztosítják. A bankok funkciója egyértelmű, itt vehetsz fel hiteleket. A mennybéli bankok mindössze kis százalék fejében adják hiteleiket, míg a pokolbéli pénzintézetek kölcsönfolyósításához már bizonyos lélekszám is szükséges biztosítéknak. Ez utóbbi hitelforma tehát Jasper minden érve ellenére rendkívül rizikós. Persze ha jól gazdálkodsz egyáltalán nem lesz szükséged hitelre, ám ha mégis, maradj a mennyei bankok mellett. Síkonként maximum tíz-tíz bankot építhetsz.

Az ikonok sorában ezután következnek a Speciális Épületek, melyeket ingyen és bérmentve kapsz, ajándékba. Bizonyos lélekszám elérése után síkonként más és más csodagépezeteket és egyebeket találsz itt. Ezeket érdemes kihelyezni, mert hatásuk az adott területen mindig kedvező. Fontos tudnivaló még, hogy ezeket az építményeket nem kell bekötnöd az úthálózatba. Egy fajtából csak egy lehet a birodalmadban, de ha valamiért le kell bontanod, akkor felépítheted újra, máshol.

A következő ikon az ahol azokat a különleges építményeket találod, melyre csak egy milliárdos lélekszám után lesz lehetőséged! Mivel odáig még én is csak féltávon vagyok, ezekről érdemben nem tudok nyilatkozni.

A szomszédos Limbo struktúrák viszont feltétlenül hasznosak. A Lucasarts emblémája alatt találod ezeket a bárokat. Mivel az Afterlife-ban minden elveszett lélek





pénzbüntetést von maga után, s olykor váratlan helyzetek állhatnak elő, feltétlenül érdemes ilyen Limbo Bárokat tenni a kapuk mellé. Így azok a lelkek, akik nem találnak helyet maguknak, egy időre betérnek ide iszogatni és még mielőtt elvesznének, tudsz nekik helyet csinálni.

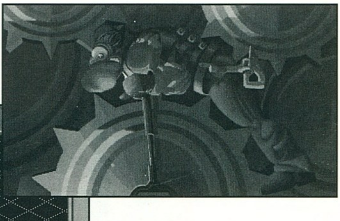
Az utolsó ikon a megsemmisítés eszköze, bármire használható amit Te hoztál létre.

Az ikonok alatt találod a nagyítás és a kicsinyítés, valamint a képernyőn való mozgás kezelőgombjait és a nyilak közt a bolygó eléréséhez szükséges kapcsolót. (Ugyanezt éred el, ha a menük közül kiválasztod a Planetview pontot.)

LELKEID FORRÁSA: A BOLYGÓ

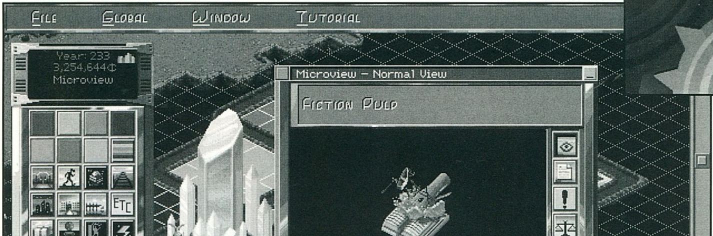
Mint a készítők többször is hangsúlyozzák, ez a bolygó nem azonos a Földdel. Mindössze egy bolygó a világegyetemben a sok közül. A Planetview segítségével elérheted az összes olyan információt és opciót, mely számodra hasznos lehet. Aki azt gondolná, hogy mindaz amit itt talál csupán statisztika, haszontalan adat, óriásit téved. Ha nem foglalkozol az EMBO-k technikai fejlettségével, vallásával, akkor bizony hamarosan a csőd szélén találod magad, s nehezen megépített birodalmadat belepi a lávafolyam, melyen vidám démonok szörföznek... Márpedig a cél nem ez.

Az első amit áttekinthetsz a bolygó populációja. A játék kezdetén mindössze itt-ott találsz néhány népcsoportot. Ez a kis létszám azonban nem azt jelenti, hogy nem érdemes velük foglalkozni, sőt. Talán

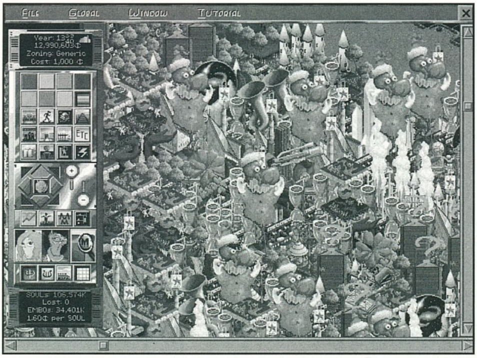


ilyenkor a legfontosabb. A populáció szintjét mindig érdemes megvizsgálni és a sűrűbben lakott területekkel törődni, hiszen amit teszel így értelemszerűen több lelket érint majd és számodra ez az ami fontos. Itt megtalálod a bolygólakók vallás szerinti megoszlását is. Hogy ezek a rejtélyes kifejezések (OPRA, HAHA, RALF, stb.) mit jelentenek, azt hamarosan részletesen elmondom.

A technológia szintjét vizsgálhatod meg a második ablakban és máris lehetőséged nyílik a fejlesztésre. Az első években az a néhány EMBO, aki a bolygón tengeti életét csupán a tűz felfedezéséig jutott. Fejlődésük szép lassan megindul, főleg ha Te is besegítesz. Elsődlegesen válaszd ki a térképen



azt a területet, ahol beavatkozol egy kicsit a fejlődés ütemébe, majd a pénzedtől függően döntsd el mennyit szánsz erre a célra. Ha ez is megvan, egyetlen klikk a pénz ikonon és már be is fektetted tőkédet. Most kérdezhetnéd tőlem, minek költs Te a nép technikájának a fejlesztésére, amikor tudvalevő, hogy az alacsonyabb technikai fejlettségi szinten leledző EMBO átlagos életkora kisebb, tehát hamarabb kerülhet a kezeid közé. Igenám, de minél fejlettebb a technikai szint, annál nagyobb része válik lakhatóvá a bolygónak, tehát hosszú távon ez lesz a jövedelmezőbb. Amint így fejlesztgeted a nép technikai szintjét, szép lassan eljutnak majd az agyagművességtől egészen a csúcsok csúcsáig, a progresszív golfig.

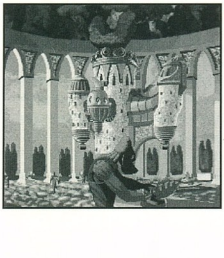


A bolygóablak következő pontja a bűnök és erények világa. Itt tanulmányozhatod az EMBO-k körében előforduló különféle erények

„S a teremtést újjáteremtve, mert másképp holttá merevedne, épít a Tett örök keze; és ami nem volt, tündökölve lesz most az ég új napja, földje; pihenés nincs sehol sose."

Goethe

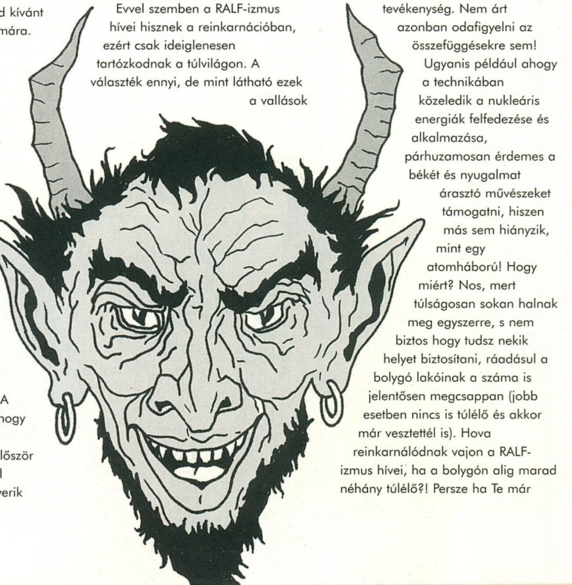
és bűnök eloszlási arányát. A világos felületek a pozitív, angyali míg a sötétek a gonosz, démoni tulajdonságok jelenlétére mutatnak. S ezeket a már ismert, színes zónák szerinti elosztásban megnézheted. Hogy neked mi a jó és mi a rossz, tökéletesen relatív. Hiszen a nagyarányú szorgalmas, jótékony, alázatos tulajdonságú EMBO esetleg számodra nagyobb gondot jelenthet, mint az irigy, lusta vagy akár fösvény lények tömegei. Mindez a Pokol és a Menny, továbbá a Te érdekeidnek függvénye. Nekem pl. most csaknem teltház van a Mennyországban, szinte az egész felületet beépítettem, s bizony nem sokan férnek már be. Ezért a bolygón különleges tehetséggel áldottam meg jó néhány költőt, színészt, fotóművészt és



táncosnőt, hogy a legkülönfélébb vétkekre csábítsák a népet. Emellett persze a vallással is kell foglalkoznom célom érdekében, amit a következő ablakban tehetek meg.

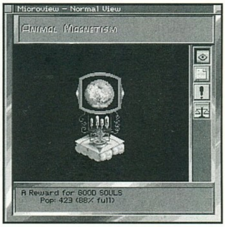
A Tenets ablakban fény derül milyen a bolygó lakóinak vallása, ki miben hisz. Ez számodra nagyon fontos, elengedhetetlen hogy itt a kedvedre alakítsd az EMBO-k hitét. Itt politikusokat és művészeket inspirálhatsz, hogy az általad kívánt hitet közvetítsék a jónép számára. Persze ehhez ismerned kell, milyen választási lehetőségeid vannak. Egyrészt az hogy egyáltalán hisznek e a halál utáni életben, vagy sem. A NAAA-istákkal nem lesz gondod, de jobb ha minél kevesebb van belőlük, ugyanis nem hisznek a túlvilági életben. Az AAAA-isták viszont igen, s csakis ők kerülhetnek fel illetve le a Te birodalmadba. Persze a helyzet nem ilyen egyszerű, mert azok akik hisznek a túlvilági létben ezen belül még számtalan finomságra is odafigyelnek. A HAHA-isták úgy gondolják, hogy a Pokol és a Mennyország egyaránt létezik, s a lelkek először bűneikért vezekelnek a Pokol megfelelő részein, majd elnyerik

jutalmukat a Mennyországban. Velük ellentétben a HOHO-isták szerint a lélek vagy a Pokolba vagy a Mennybe jut, egyikből a másikba már nem kerülhet át. Az OCRA-izmus hívei csak a Mennyországban, az OPRA-izmus hívei pedig csak a Pokolban hisznek. Sajátos hitvallás a SUMA-izmus. A hívők szerint a lélek minden egyes bűne és jótette nyomán végigjárja a Pokol és Menny megfelelő területeit, tehát a túlvilágon is ide-oda vándorol. A SUSA-izmus ezzel szemben azt tanítja, hogy csupán egy helyre kerülhet a lélek legyen az akár a legfőbb vétkéért elnyert büntetés, vagy a jóságáért való jutalom. Az ALF-isták abban hisznek, hogy a lélek örökre a túlvilágon marad, számára a túlvilági lét az örökkévalóságig tart. Evvel szemben a RALF-izmus hívei hisznek a reinkarnációban, ezért csak ideiglenesen tartózkodnak a túlvilágon. A választék ennyi, de mint látható ezek a vallások



tovább variálhatók és a legritkábban fordulnak elő tiszta formában, így jöhetnek létre a legkülönfélébb kombinációk; pl. HOHOSUSARALF-izmus, HAHARALF-izmus, stb.

Miután megértetted a vallás titkait, könnyebben eligazodsz majd a táblázatokon is. Amint már említettem, az hogy melyik irányba befolyásolod az EMBO-k vallását az adott helyzetedtől függ. Én most az OPRA-izmust népszerűsítem és egy kicsit az ALF-isták szektáit is kénytelen



vagyok erősíteni, mert jó lenne már végre elérni azt az egy milliárd lelket...

Ezzel ki is merültek bolygóbeli érdekeltségeid, de természetesen ezeket a dolgokat időről időre figyelemmel kell kísérni és távlati céljaidnak megfelelően irányítani, tudva azt hogy a hatás csak évtizedekkel később jelentkezik a túlvilágon. A lelkenkénti fejpénzre egyébként jó hatással van ez a tevékenység. Nem árt azonban odafigyelni az összefüggésekre sem! Ugyanis például ahogy a technikában közeledik a nukleáris energiák felfedezése és alkalmazása, párhuzamosan érdemes a békét és nyugalmat árasztó művészeket támogatni, hiszen más sem hiányzik, mint egy atomháború! Hogy miért? Nos, mert túlságosan sokan halnak meg egyszerre, s nem biztos hogy tudsz nekik helyet biztosítani, ráadásul a bolygó lakóinak a száma is jelentősen megcsappan (jobb esetben nincs is túlélő és akkor már vesztettél is). Hova reinkarnálódnak vajon a RALF-izmus hívei, ha a bolygón alig marad néhány túlélő?! Persze ha Te már

idejekorán elterjesztetted az ALF-izmust... Csakhogy akkor honnan lesz meg az az egy milliárdos lélekszám?! Ugyehogyugye.

JÁTSZUNK MÉG

A bolygó titkai után visszatérnék a „távirányítóhoz", hiszen még nyolc ikon várja hogy feltárjam titkait. Az első mindenféle grafikonok tárháza, ám ezek jóval fontosabbak most, mint bármelyik általam eddig ismert játékban. Az első típus a lelkek hitének megosztását mutatja, míg a második a különböző típusú zónák feltöltöttségét zónánkénti lebontásban. Itt jól látható hogy a Pokol, illetve Menny mely részei kezdenek betelni és melyik az a típus, amiből esetleg bontani lehet. Félmilliárd léleknél már nagyon hasznos rendszeresen figyelemmel kísérni ezt a grafikont, mielőtt nagyobb baj lenne!

A következő grafikon a főbb struktúrák; kapuk, kikötők, karma állomások, tópiák, kiképzőközpontok kihasználtságát mutatja. Ezután megnézhetsz még néhány történelmi adatot hagyományos grafikonos megjelenítésben arról, hogyan változtak az évek során bevételeid, kiadásaid, lélekszámod, stb. A személyzetre vonatkozó ablakban figyelemmel kísérheted az angyalok és démonok adatait. Itt figyelhetsz fel arra, ha esetlegesen túl sok munkásod termelődne. Ez könnyen gondokhoz vezethet, mert ilyenkor az unatkozó angyalok a Pokolba, míg a démonok természetesen a Mennyországba mennek szórakozni. Ezt megelőzheted, ha leállítod a kiképzőközpontok termelését, amíg nem lesz elegendő munka a dolgos kezek számára. Az utolsó előtti grafikon ismét a lelkek hitét ábrázolja, ám most a Pokol és a Menny lakóinak köreiben.

A pénzügyek grafikonját inkább nevezhetnénk kimutatásnak, itt megtalálod éves kiadásaid és bevételeid pontos könyvelését.

A grafikon után következik a Soulview ikon. Ezzel bármely területen, épületben lehet kukucskálni, hol ki lakik. Itt aztán olvashatod kedvedre a kezeid között lévő EMBO élettörténetének kiemelkedő részleteit, valamint megnézheted miben hisz, meddig marad még, stb. A rusnya fejek ismétlődnek olykor, de két azonos sztorival még nem találkoztam!

Kivételesen a negyedik ikont előbbre venném, mint a harmadikat, mert így egyszerűbb lesz. A térképablakban a legkülönfélébb szempontokból tekintheted át túlvilági síkjaidat; telítettség, hatékony irányítás, pozitív és negatív kisugárzások, zónák, közlekedés, energiahálózat (a szifonoktól függ!), stb. A legtöbb gond a jó illetve rossz kisugárzásokkal lesz. Ezeknek itt a térképen megkeresheted a központi gócát. Hasznos a problémás helyek mellé kirakni egyet az ajándéképületekből vagy legalábbis valamit ami ellensúlyozza az építmény hatását (pl. utópiát, vagy disztópiát). Természetesen a Pokolban az a jó, aminek a kisugárzása negatív, legrosszabb esetben semleges. Ami jó azt azonnal ellensúlyozni kell, sőt akár meg is lehet szüntetni! A Felhők Birodalmában pedig pont ennek a fordítottja érvényes.

Akkor most vissza a harmadik ikonhoz, ami a zónákon belüli beállításokra nyújt lehetőséget. A Macromanager-rel egyszerre szabályozhatod a Pokol és a Menny zónáinak építményeit. Teheted ezt manuálisan, vagy megcsinálhatja a gép is automatikusan. Ez utóbbi persze jóval többe kerül. Hogy ennek mi a teteje ahhoz el kell mondani néhány fontos dolgot.

Aria és Jasper feje mellett találsz egy nagyítót, ami nem a térkép léptékét állítja, hanem lehetőséget nyújt az egyes épületek kontrollálására. Ezt a funkciót a programozók Microview-nak keresztelték el. A jobb oldalon aktiválható ikonok segítségével itt egyrészt gyönyörködhetsz az épületben. Ez nem látszik túl fontosnak, de mivel a képen azonnal látható az esetleg katasztrófák következménye (denevérürülék, unatkozó munkaerő tombolása, stb.), mégsem haszontalan. A szövegablakban hasznos infokat találsz az épületről, a túlvilági életről. Mindezt nagyon Lucasarts módra, utánozhatatlan humorral. A felkiáltójel a státuszablakhoz vezet. Itt szöveges kijelzést kapsz az épület helyzetéről. Ha valami pirossal van írva az baj, igyekezz rajta változtatni. Általában a kiegyensúlyozottsággal (balance) van a legtöbb gond. Kapcsolj át a mérleg ikonra! Itt az épülettípustól függően mást és mást tehetsz. A bankok esetében az épület

esetleges bővítése mellett itt nyílik lehetőség hitel felvételére. A kikötőket, kapukat, állomásokat, stb. itt lehet megnövelni (upgrade), így a fejlesztés kevesebbe kerül, mintha lebontanád a régit és vennél egy új, nagyobbat. Persze a növekedéshez a helyet is biztosítanod kell. A kiképzőközpontok esetében itt állíthatod le az épület üzemelését, illetve itt változtathatod a felvételt nyerők arányát is. A Microview legfontosabb funkciója azonban a zónák egyes épületeinek megfelelő irányítása. Ennek helyes beállításához tudnod kell, hogy minden struktúrában kétféle típusú lélek lakozik. Az ideiglenes lakók (SUMA, RALF) és a tartósan ott élők (ALF). Ezek aránya épületenként eltérő még az azonos struktúrák esetében is!!! Ezért bár a grafikonon látható az átlagos arány, a Macromanager-rel nem érdemes azzal a beállítással dolgozni. A tartósan ott élők mindörökké az épületben maradnak, kivéve ha az otthonuk megsemmisül. Számukra a kutatás, a fejlesztés a

fontos (agy), míg az ideiglenes lakók szempontjából a produktivitás növelése a jó (izmos kar). A két irány között a lelkek megoszlási aránya szerint kell beállítani a mutatót. Akkor állítottad be jól az értéket, ha a mutató alatti sáv fehér. Hogy ez miért fontos? Mert jobban fejlődik a kiegyensúlyozott irányítás alatt álló épület. Kisebb helyen több lélek, magasabb szintű épületek. Csupa ideális távlati cél az egy milliárd lélek eléréséhez!

Tehát ha mindezek tudatában visszatekintünk a Macromanager lehetőségeire akkor már látható, hogy az egyes zónákat globálisan szabályozni értelmetlen. Viszont az egyéni szabályozás automatizálása rendkívül költséges. Ugyanis mindez csupán néhány évre szól, a vándorló lelkek arányának változása miatt. Ezért szisztematikusan, időről időre végig kell járnod az épületeidet, hogy a változó lélekarány miatt a beállítás helyes legyen. Aki viszont olyan gazdag hogy megengedheti magának, fizessen és a Macromanager meghatározza minden épületben az abban a pillanatban a legmegfelelőbb értéket.

A „távirányító" még néhány részlete hátra van, aztán ahogy látom lassan be is kéne fejezni. Jasper és Aria képére klikkelve segítőid a legégetőbb problémákra hívják fel figyelmedet. Mivel csak a javadat akarják, figyelj oda rájuk. Az ő képük alatt négy kis ikonnal ki és be kapcsolhatod a pokolbéli, mennybéli épületek, a karma vasúti rendszer illetve a térképháló láthatóságát. Ha ezeket lekapcsolod akkor a játék jelentősen meggyorsul, és az idővel őskáosznak tűnő helyzet is áttekinthetővé válik.

A távirányító alsó részén olvashatod a túlvilág lakóinak, az esetlegesen elveszett lelkeknek és az EMBO-knak a számát, s végül a fejpénz értékét, amit lelkenként kapsz. Általánosságban elmondható, hogy ha bármi vörösre vált, rosszat jelent.

Így szép lassan át is rágtuk magunkat a leglényegesebb dolgokon, melyek kellenek ahhoz hogy elindulj. (Az idő pergésének gyorsaságát a tempo menüpontban szabályozhatod.) Számítanod kell azonban még néhány katasztrófára is. Denevérek szabadulhatnak el a Pokolból, csodálatos kék madarak a Paradicsomból, vagy akár csöpögő, szörcsögő Orr is meglepheti gyanútlan lelkeidet és akkor még nem is szóltam többek között a Disco Inferno gyötrelmeiről. Persze minden relatív, ugyanis némely katasztrófa pozitív hatású is lehet. Ennek részletezésére azonban már nincs keret, a tudást majd meghozza a tapasztalat...

Itt be is fejezem, mert néhány éve lefagyott a Poklom nagy része, szóval van mit csinálnom. Azt hiszem, hogy cikkemből kiderül, a program az agyamra ment. Semmi nem tud eltántorítani mellőle (na jó, esetleg egy jó kártyaparti). Ha csak egy kis időm van, megyek és ápolgatom a lelkeimet. Teljesen belezúgtam, ezért értékelésem maximálisan szubjektív; szerintem BEST. Sokak szerint az egész értelmetlen; nincs cél, nincs győzelem, végeláthatatlan az egész, nem is könnyű, olykor kaotikus is. Meglehet, de én mégis nagyon élveztem. Ráadásul ha nem vesztettél az már felér a győzelemmel! A grafikai humor és a szövegablakokban megtalálható töménytelen mennyiségű humor is rabul ejtett. Nem unatkozom egy pillanatig se, mert legrosszabb esetben olvasom a lelkek élettörténetét. A zene pedig tökéletesen illik az egészhez. Kissé bizarr persze, hiszen olykor George Harrison, máskor maga Paganini az Ördög hegedűse jut eszembe. Én azt mondom; aki a cikk alapján kedvet kapott hozzá, ne habozzon tovább, de aki győzelemre vágyik az inkább töltse be a Z-t!

Lily

PC GURU

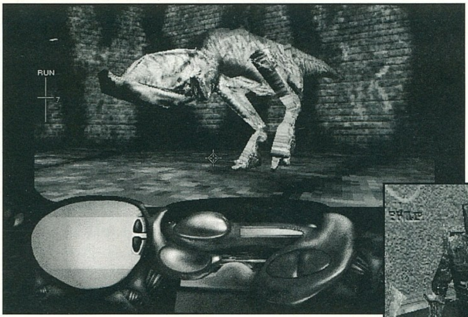
91%

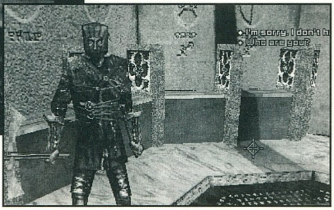
Veszélyes dolog csíráztatni az atommagot.

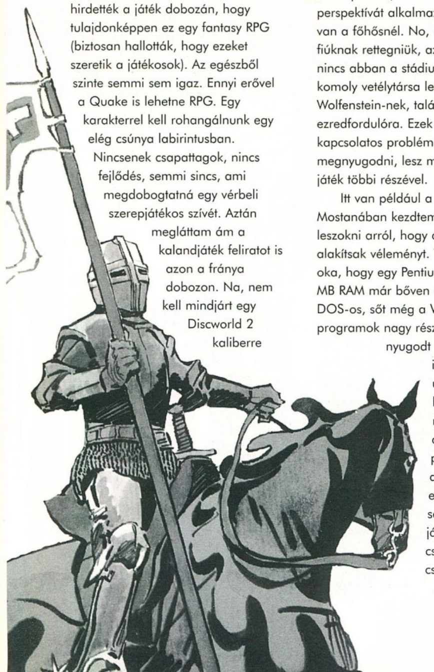
Azrael's Tear

A nagy bukás

MINDSCAPE
CD, 486DX4-100,
MS-DOS 5.0,
SVGA,
8MB RAM, 30MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák







Ismételten nagy bajban vagyok, mivel egy olyan játékról kell két oldalt írnom, ami szerintem nem üti meg a kellő színvonalat. Kicsit furcsán érzem magam, mivel csak néhány órát próbálkoztam az Azreal-lal, de annyi is pont elég volt. A készítők megint megpróbáltak összezsúfolni minden stílusból egy keveset ebbe az alkotásba. Mit mondjak, ez most nagyon nem sikerült. Nagy büszkén hirdették a játék dobozán, hogy tulajdonképpen ez egy fantasy RPG (biztosan hallották, hogy ezeket szeretik a játékosok). Az egészből szinte semmi sem igaz. Ennyi erővel a Quake is lehetne RPG. Egy karakterrel kell rohangálnunk egy elég csúnya labirintusban. Nincsenek csapattagok, nincs fejlődés, semmi sincs, ami megdobogtatná egy vérbeli szerepjátékos szívét. Aztán megláttam ám a kalandjáték feliratot is azon a fránya dobozon. Na, nem kell mindjárt egy Discworld 2 kaliberre gondolni, ez inkább csak egy szerényebb kategóriájú mű. Persze akció játék is, mivel a DOOM perspektívát alkalmazza és fegyver van a főhősnél. No, nem kell az ID-s fiúknak rettegniük, az Azrael még nincs abban a stádiumban, hogy komoly vetélytársa legyen a Wolfenstein-nek, talán majd az ezredfordulóra. Ezek voltak a stílussal kapcsolatos problémáim. Nem kell megnyugodni, lesz még éppen elég a játék többi részével.

Itt van például a sebesség. Mostanában kezdtem egy kicsit leszokni arról, hogy a sebesség után alakítsak véleményt. Talán az volt az oka, hogy egy Pentium 120-as és 16 MB RAM már bőven elegendő volt a DOS-os, sőt még a WIN95-ös programok nagy részének. Teljesen nyugodt voltam az utóbbi időben, mivel úgy nézett ki, hogy a cégek megkeresték azokat a programozókat, akik viszonylag elfogadható sebességű játékokat csinálnak, igaz csak Pentium-ra. Csak két példát, egy DOS-ost és egy WIN95-öst említenék. A Quake gyönyörűen fut 360x260-ban, de ha valaki veszi magának a fáradtságot és megnézi a két program közötti különbséget, akkor megérti, hogy miért vagyok ismét egy pöttyet zaklatott. Sőt, azóta rájöttem, hogy WIN95 alá is lehet szenzációsan jó játékot csinálni. Már egy hete szinte csak a Virtua Fighter-rel szórakozom és képzeljétek nem tudom megunni. Az általam látott egyik legjobb játék ezen az oprendszeren. Szegény Azrael, néhány évvel ezelőtt még biztosan lázba hozott volna mindenkit egy ilyen történet, de manapság már unják az emberek a szuper fegyverzettel ellátott kommandóst a sivár középkori környezetben, aki éppen a Szent Grált kutatja. Ráadásul ezt olyan eszement lassan, hogy az valami félelmetes. Még ha ez a program lenne a legtökéletesebb és legszórakoztatóbb, akkor is bukásra lenne ítélve. Nem igazán találkoztam még olyannal, hogy egy program a megjelenésétől számított két év múlva lett volna sikeres. Itt pedig éppen ez a helyzet, körülbelül két év múlva lesz olyan hardver, amin ez a játék flottul fog menni. Az ellenfelek milyenségén is elég kellemesen elszórakoztam. A templom pincéjében hemzsegnek a MUTÁNS dinok, a templomos lovagok és az élőhalottak. Imádom, amikor így keverik a stílusokat.

Az igazat megvallva nem igazán ajánlom senkinek, kapásból tudnék mondani egy nagy halom programot, amit érdemesebb megvenni.

Gondolom ennyi elég, hogy mindenki inkább a Quake-et válassza. Nem is nagyon akarom tovább szaporítani a szót erről a gyenguska játékról.

Valószínű, hogy mindenki nagy ívben el fogja kerülni ezek után, aki meg nem, az magára vessen. H valaki mégis nagyon ki akarja próbálni, az vegye meg inkább az egyik régebbi CD GURU-t (96/03), rajta van egy játszható demo.

Mocsy

PC GURU
53%

A Grált már megtalálta Indiana Jones!!!

Amerikai színek

Az Atlantean Interactive játékai

ISLAND PERIL

A játék egy gyönyörű dobozban érkezett. Mikor megjött, mindenki érdeklődéssel nézte – vártuk vajon mi lehet ez, az eddig ismeretlen cég terméke. Sajnos a csomagolás által felkeltett érdeklődés hamar lelohadt. A képernyőn ugyanis feltűnt egy igen átlagos Doom-klón, némi blőd kerettörténettel (bár nem mondom,

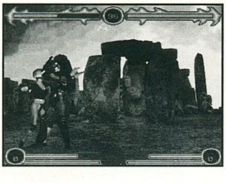
hogy idétlenebb, mint magáé a Doom-é, mert az is elég szegényes volt) és hamar felejthető videoanyaggal „felhúzva". Az introban már látszik, hogy amatőr színészekből toborozták a szereplőgárdát, és ez rá is nyomja a bélyegét a hangulatra. Semmi beleélés nem látható a szereplők arcán, és ez az unalom átül a játékosra is, pedig még el sem kezdett a játékkal játszani. A videok minősége is hagy kivetnivalót maga után, főleg ha pl. a vele kb. egyidőben megjelent Megarace 2 filmjeivel hasonlítom össze.

A játék egy teljesen egyszerű Doom-klón, csak még annyit rontottak rajta, hogy semmi hangulata sincs. A tereptárgyak egyszerűek és színszegények, az egész szegényes, és a megkésettség érzését kelti az emberben. Valahogy a pályákon használt színpaletta sem túl szerencsés. Az ellenfelek három fázisú halála és az azt kísérő hangok pedig már-már mesefilmbe illőek. Szóval nem sok jóval tudom kecsegtetni a kedves olvasót. Ha régésznek készül és őskori leleteket, vagy azok hasonmásait keresi, akkor és csak akkor nézze meg. Egy Doom, Quake és Duke Nukem korában ez egyszerűen nevetséges.

CATFIGHT

A játék doboza szintén rendkívül ízléses, mondhatni hívogató – a játék megnézésére ingerli az embert. Mikor jobban megnézzük, hogy miről is szól a játék, akkor még inkább kedvet kapunk arra, hogy megnézzük, hiszen a világegyetem minden részéről sereglett össze az a 11 nő, akiket a legkeményebb női harcosnak tartanak a világon. Megküzdenek egymással lenge, kihívó ruhákban. Mindegyiknek más és más az

erőssége: tűzvarázslat, hosszú karmok,... A programban szereplő nők talán egytől eltekintve szépnek mondhatók. Ezek alapján még

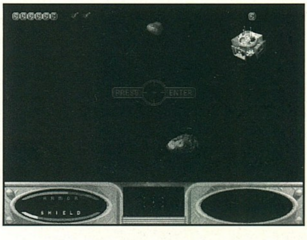


lehetne egy nagyon jó játék a Catfight, ha a jó ötlethez fölnőne a megvalósítás szintje is, de sajnos nem. Ott kezdődik a dolog, hogy Windows alatt megy, mely teljesen megfojtja a játékot. Egyszerűen játszhatatlanul lassú a DX4/100-asomon. A másik probléma az az, hogy a szép (és többnyire elég éles) digitalizált hátterek előtt elmosódott, kimondottan csúnyán digitalizált, „szakaszosan" mozgó figurák vonaglanak. A dobozon olvastam valamit, hogy ez itt most élet és halál kérdése. Szerintem inkább egy nagy haláltáncról van itt szó. Kár szaporítani tovább a szavakat- csak nagyon unatkozó emberek kísérletezzenek vele.

ASTROROCK

Az előző két játék megnézése után már nem sok jót vártam az Astrorock-tól, ami végül pozitív meglepetést hozott. Ez egy tipikus aszteroidás játék kellemesen kidolgozva, néhány egészen eredeti ötlettel feldobva. Az aszteroidamezőben repkedve kell megsemmisítenünk az ellenséges hajókat, melyek pályánként egyre komolyabb fegyverzettel bírnak: míg eleinte csak kamikaze módra belénkszállnak, addig az ötödik pálya környékén már lőnek is ránk. A grafika 640*480 felbontású SVGA; az űrhajók és az egyéb objektumok rendereltek, és elég szépek. Az űrhajónk mozgása nem rossz, csak az a kár, hogy nem tudunk előre és hátra is tolóerőt adni, és így a játék leegyszerűsödik a következőre: odarepülök az ellenfél közelébe, lövök bele néhányat míg felémfordul aztán hátat fordítok és elmenekülök, majd mindez előről kezdődik. Hosszú távon ez engem nem igazán tudott lekötni. Kár a játékért, mert néhány ellenfél tényleg ötletes lenne, a program nagyon szép és a zenéje is jó- kár volt az irányítással elrontani. Aki szereti az ilyen stílusú játékokat, annak azért szerintem érdemes megnéznie.

Charlie



Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket október 22-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Thunderbird joystick 6.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VR STÚDIÓ

1056 Budapest,
Irányi u. 5. I. 2.
Tel.: 137-1160

10%

– VRC tagsági kártya vásárlásakor

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

300 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER — Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ÍRÁS

Szombati Orsolya
1195 Budapest
Nagy Sándor József u. 22.
Tel.:282-1166
06-30-523-014
06-30-523-015

– CD írás 10 % kedvezménnyel

– 10 db-os megrendelés felett további kedvezmények

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD GURU 96/5

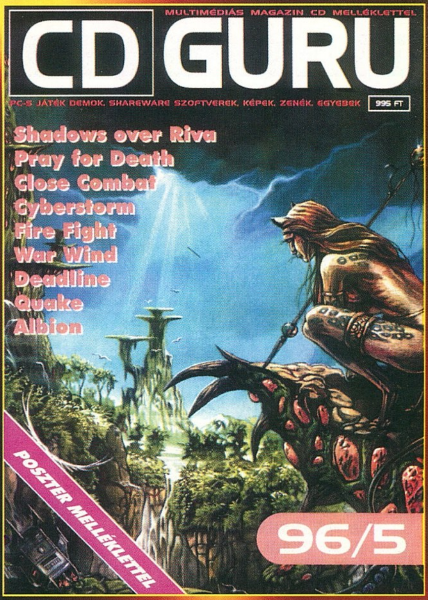
A nyár nem múlhatott el CD GURU nélkül, így augusztus végén megjelent a legutolsó szám. Gondolva a nyaralókra visszatartottunk egy-két példányt, így lehet még rendelni a szerkesztőségben azoknak, akik lemaradtak az attrakcióról.

Lássunk most egy kis ízelítőt a demokból:

- Powerslave - DOOM szerű játék egyiptomi környezetben
- Realms of Arcania 3 - RPG őrültek figyelem!
- ATF - a híres szimulátor demója
- Close Combat - világháborús stratégia Microsoft színekben
- Deadline - egy gigantikus (180 MByte!) nymozós demo
- Quake - íme az új „DOOM" király
- Rally Challenge - egy sokat ígérő autos program demoja
- Virtual Fighter - a konzolok után PC-n is a program
- Albion - az utóbbi idők egyik legígéretesebb RPG-je
- Fire Fight - egy kellemes lövöldözős game
- Cyberstorm - stratégia játék hatalmas robotokkal
- Lemmings Paintball - eg újabb Lemmings őrület

- 33 shareware játék
- 33 játék patch
- 3+3 meglepetés
- 300+300 utility

és persze még rengeteg minden más...



A CD GURU következő száma október végén jelenik meg.

Akik már régebben is találkoztak a PC GURU-val azok számára már ismerős lesz, hogy néha egy vagdosós játékot indítunk el, melyen különféle extra nyereményeket és kedvezményeket lehet szerezni. Nos, következzen a mostani négyfordulós játék második fejezete. Nincs más dolgotok, mint minden újságból kiollózni a képdarabot és a negyedik forduló után beküldeni a kész képet a szerkesztőség címére.

A lehetséges nyeremények a következők:

1,) 50% kedvezmény bármelyik régebbi (1992,1993,1994,1995) GURU és PC GURU számra
2,) 20 % kedvezmény valamelyik választott CD GURU számra (kivéve a legutolsót)
3,) 15 % egyszeri kedvezmény fél éves, vagy 1 éves PC GURU előfizetésre
4,) Korlátozott számú zsákbamacska nyeremény
5,) 25 db remek GURU polo egyike

EXTRA NYEREMÉNY

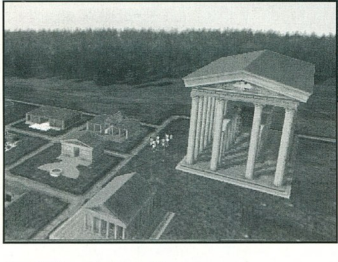
A nyeretlen beküldők közül kisorsolunk 4 főt, akik eljöhetnek velünk egy jót billiárdozni.

Tehát nincs más hátra, tessék szorgalmasan kivagdosni a képrészleteket és a negyedik forduló végén beküldeni.

Rise and Rule of Ancient Empires

SIERRA
2xCD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A civilizáció hajnalán hatalmas birodalmak születtek és tűntek el csaknem nyomtalanul. A tiszta igazság a múlt titka, számunkra a kutatás és a feltételezés maradt. Ebbe a részben felderítetlen korszakba



ágyazható be a legkönnyebben egy számítógépes program, hiszen vannak használható és közismert tények, míg egy új világot megalkotni gigantikus feladat. Az ókori birodalmak hőskorát választotta a Sierra is új programjának alapjául. A

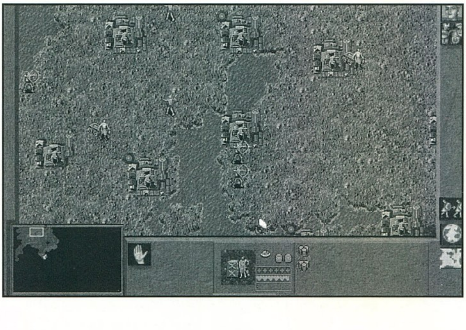
A dimplomácia gyakorlata szerint a béke a háború folytatása más eszközökkel.

program koncepciója mindössze annyi, hogy csináljanak egy mutatós, látványos, jó hangulatú, klasszikus stílusú birodalomépítő játékot, melyben természetesen a legfontosabb a játszhatóság és a változatosság.

Ezért mindent beletettek ami eddig bevált; felfedezést, hódítást, kutatást, háborút és kereskedelmet, s persze egy csipetnyi történelmet. Ehhez a nagy ókori civilizációk misztikus időszakánál keresve sem találhattak volna jobb kort. A különféle kultúrák sokféle lehetőséget kínálnak az ifjú világhódítók számára. A hat kultúra játékbeli története persze nem hű a történelemhez, de „így is történhetett volna" mondják az alkotók. Tehát ismét egy program, melyben újraírhatod a történelmet!

Az indok, amiért nem szántunk hosszabb lélegzetű leírást erre a programra egyszerű: nincs rá szükség. Egyrészt ha a fontos dolgok felett tartod az egeret ún. buborék help ablak jelenik meg, másrészt a programnak komplett, kidolgozott, mindenre kiterjedő help menüje is van. Így aztán aki játszani akar minden segítséget megtalál magában a programban. Azért néhány dolgot elmondok, csak úgy kedvcsinálónak, a többi rajtatok múlik.

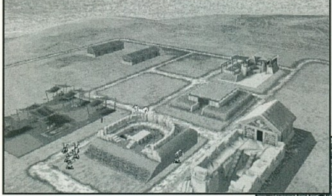
A történet kezdetén egy kis csoport telepes élén állsz a még felderítetlen tájon. Az ismeretlen világban igyekezz mielőbb letelepedni. A távlati cél az egész világ felfedezése és meghódítása, de persze a legnagyobb birodalmak is szinte a semmiből születtek, ezért az induláshoz elég lesz egy kis város is. Ezután megkezdődhet a katonák kiképzése, a felfedezés, majd az



újabb területek benépesítése. Természetesen a hódítás mellett a védelemre is figyelned kell, hiszen nem Te vagy az egyetlen aki a birodalom teljes uralmára tör. A kutatásokkal növelheted városaid méretét, hadsereged alakulatainak hatékonyságát, speciális egységeket hozhatsz létre (kereskedőket, filozófusokat). Ha találkozol más népekkel következik a diplomácia területe: szövetség vagy háború, esetleg békés egymás mellett élés? Rajtad áll. Városaidat viszont feltétlenül érdemes utakkal összekötnöd és idővel más népekkel is virágzásnak indulhat a kereskedelem. Az anyagi gyarapodás remélhetőleg párhuzamosan vonja maga után katonai erőid fejlesztését. Ha ellenfeleid minden városát elfoglaltad, s tiéd az egész birodalom, nyertél.

Látszólag egyszerű, igaz? Szerencsére ez nem megy olyan könnyen, mint ahogyan itt leírtam. A körökre osztott játékmenettel tagolt játék igazán nem mondható pergő ritmusúnak. Persze torz is lenne néhány másodperc alatt véghez vinni azt, ami egykoron évtizedekbe tellett... Ne csodálkozzon senki ha a program közben egyfajta Deja Vu érzése keríti hatalmába, mert igen, tiszta Civilization az egész (csak szerintem rosszabb). Mivel a Rise & Rule készítői követték el a Caesar II-t is, nem csoda ha főleg grafikában a program erősen emlékeztet rá.

Természetesen nem csupán a gép ellen játszhatsz, egymás ellen is próbára tehetitek képességeiteket;

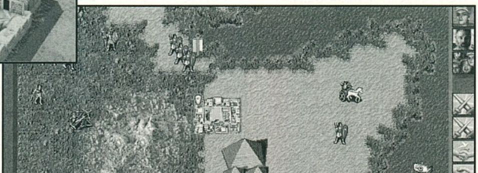


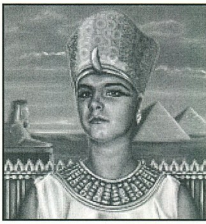
egy gépen, hálózatban vagy akár modemen is. Ilyenkor bátrabban küldhetsz üzeneteket. A gép ugyanis nem ismeri a tréfát, s utólagos pardont sem fogad el, míg társaid talán igen.

A hódítások során ügyelj arra, hogy a lakosság egyáltalán nem kedveli ha túl sok csapat állomásozik a városában. Itt nem árt megjegyezni azt sem, hogy ha városaid elégedetlenek veled, egyszerűen választhatnak új uralkodót maguknak! A kulcs az élelem és a védelem.

Persze népenként más és más a taktika, ezért is ajánlják a készítők hogy próbáld ki mindet. Kétlem hogy ezt bárki is megteszi, de legalább nem csupán a külcsínre vonatkozik a döntésed, amikor elhatározod melyik nép élén törsz világuralomra. A hat választható nép mind eltérő egyéni adottságokkal rendelkezik. A görögök a legnagyobb tudással indulnak, ami speciális egységek és városfalak építését teszi lehetővé. A közepes és a nehézgyalogságuk erősebb és nagyobb védettségű, mint más népeké. Ez a nép igyekszik tengerpartokon vagy erdők közelében letelepedni elvileg, gyakorlatilag persze Te döntesz. Az egyiptomi kultúra legnagyobb erőssége a monumentális építészet és természetesen a vallás. Ennek megfelelően ez a nép olyan tudásanyaggal indul, ami a bölcselet és az építészet területén jelenik meg, részben igazodva e csodálatos kultúra valós tényeihez. Az indiaiak tudománya az asztronómia és a matematika terén is magasan kiemelkedő volt. Ennek megfelelő tudással és a legerősebb gyalogsággal indulnak a játékban. A mezopotámiaiak szintén mérnöki tudással kezdenek, továbbá erős alapgyalogsággal és kiváló hajókkal. A kínaiak az orvostudomány terén jeleskednek, éppúgy mint a harcművészetekben. Ennek hasznosságát majd a játékban megtapasztalhatod. Minden esetre nem árt tudni, hogy a lovasságuk is kitűnő. A kelták harci szellemét nem hiszem, hogy kellene ecsetelnem. A játékban kapott speciális képességek is ennek megfelelően oszlanak meg. Néhány katonai egységük a legerősebb a többiekével szemben.

Mindehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy az egyes népek





történelmi képességeinek kiemelése meglehetősen sablonos és a valóságban minden civilizációban sokkal több rejlett, mint amennyit ez a program felmutat. Nem mintha ennél többet várnék egy játéktól, csak úgy mondtam, mert pl. az ókori Egyiptom a szívem csücske...

Összegezve a tapasztalataimat; a Rise and Rule a legjobb stratégiai programok keveréke, mindezek mellett azonban semmiféle eredeti ötletet nem tartalmaz. Végül is nem csúnya, sőt egyesek szerint kifejezetten szép, hangulata is van, játszani is lehet vele, engem mégsem tudott megfogni. Meglehet az ok csupán annyi, hogy beleszerettem az Afterlife-ba, ami mellett már labdába sem rúghatott. Talán egy kis plusz elég lett volna. Nem tudom mi lett volna az, a nagyobb baj, hogy a Sierra sem tudta.

Lily

PC GURU

75%

Közepes stratégiai játék a Sierra-tól.

WIN COMPUTER

1067 Budapest Szondi u. 19. ☎ 153-4304 fax:117-2834

Sound Vision 16 Gold

- 16 bit stereo 4-48kHz
- Soundblaster, Soundblaster Pro, MPCII
- MPU-401 MIDI
- WINDOWS 95 kompatibilis
- multi CD vezérlő
- 10 db multimédia szoftver
- ADPCM és ESPCM tömörítési technika

Sound Vision 32 Wave 3D Surround

- 3D Surround Sound
- Wave Table (beépített)
- Windows 95 Plug 'n Play
- IDE CD vezérlő
- Sound Blaster Pro II, MPU-401
- Beépített 6V-9V erősítő végfok

Sound Vision hangkártyák = kiváló hangminőség

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!

TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!

LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?

HÍVD
OLD MAN
CÉGÉT

HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Cengery u. 55
Tel.: 1326-841
06-20-244-647

Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!

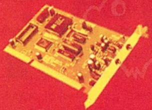
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

PIXEL

7500-ÉRT MEGKAPHATOD

HA TUDOD A VÁLASZT?!
KÉRDÉS: MI A JELSZÓ?

ULTRASOUND ACE



6 900 FT

ULTRASOUND CLASSIC 9 900 FT

ULTRASOUND PLUG'N'PLAY 23 900 FT

FIREBIRD JOY 11 900 FT

GRIP GAME SYSTEM 14 900 FT

AZ ÁRAK A 25% ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK!

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1088 BP., RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL.: 266-6059, 118-1595

A jelszó: falcon

Kodak digital science DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK

DC 20
DC 40
DC 50

Genoa SYSTEMS CORPORATION
MONITORVEZÉRLŐ KÁRTYÁK

GENOA Phantom 64 V2001
1MB EDO DRAM (max. 2MB), S3 Trio64V+ grafikus processzor
Multimédia támogatás (MPEG, AVI, INDEO, CINEPAK...)

ÚJ! GENOA Phantom 3D
2MB EDO DRAM (max. 4MB), S3 Virge grafikus processzor
3D gyorsítás és Multimedia támogatás

KEDVEZŐ ÁRAK !!!!

Viszonteladók jelentkezését várjuk !

MIKROPO COMPUTER
1065 Budapest, Nagymező u. 47. • Tel.: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

INFORMATIKA

Havonta **Hetente**

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐	CHIP Számítógép magazint	1 évre	4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐	Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

VIDEOBIT
Budapest,XIII.Lehel út 18.
Tel.: 302-0988, Fax:129-4644
Sony Multimedia Studio
Számítástechnika, szórakoztató elektronika

STAMFORD színes monitor akciól

Stamford CANADA

Western Digital winchesterek kedvező áron!

CD írás!

SONY

WESTERN DIGITAL

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

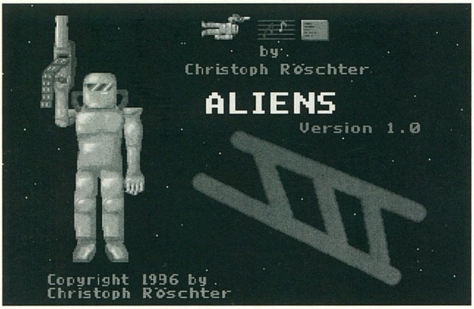
DataNet

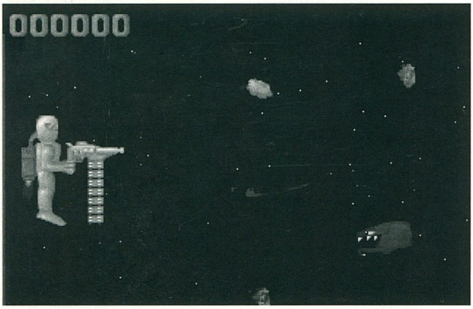
A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

ALIENS

Nem egy szokványos ötletű és kivitelezésű játékkal fog szembe találkozni az a szerencsés avagy szerencsétlen ember, aki elindítja a játékot. A program formája ha leegyszerűsítjük egy vízszintesen mozgó shootem-up game. Feladatunk abból áll, hogy emberünkkel (űrhajósunkkal) szétlőjük a reánk támadó ellenfeleinket és lehetőleg úgy ügyeskedjünk, hogy maradjon elég energiánk és lőszerünk a pálya végéig.





Az igen gyorsan fogyó energia és lőszer utánpótlására szétlőtt ellenfelek után juthatunk.

Sajnos a lőszerrel még így is muszáj takarékoskodnunk, s lehetőleg ne minden mozgó objektre tüzeljünk, mert muníciónk igen véges. Energiánk szintjét a bal oldali csíkon kísérhetjük figyelemmel.

Ahogy fokozatosan beljebb jutunk a szinteken, egyre furábbnál furább alakokkal találkozunk, néha egészen megdöbben az ember egy-egy érdekes fickó láttán.

A program zenéi az ismert DMP-n (DasModPlayer) szólalnak meg Shell segítségével.

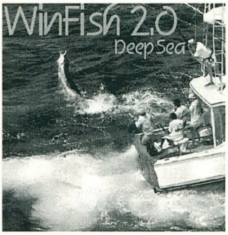
Amúgy a játék hangulata nem rossz, bár a kivitelezésen van mit csiszolni a fiúknak. A játék minimális konfigja 286, CGA-VGA, Mouse, SB, 2MB RAM.

Egy pár „őrült billentyű".
y = képernyő fejre állítás
x = Pozitív – negatív kép
c = gyorsító
v = Stroboszkóp mód
n = fentiek kikapcsolása

Trottel Laber
Streber Timo
Heulsuse Sabine
Fetwantzt Tobias G.

WINFISH 2 (DEEP IN SEA)

Lassan vége a nyárnak s a vízpartok is újra csendesek, ekkor köszönt be az igazi horgászok ideje.



Ez időtáj érik el a halak a maximális súlyukat, most vannak erejük teljében. A horgászok ugyanolyan fanatikusak mint a számítógép mániákusok, hisz sokszor „semmiért" lógatják azt a bizonyost (akárcsak a számítógépfüggő emberek).

Ha valaki mindkét tevékenységet kedveli, akkor alternatív megoldásként ajánlhatom a WinFish 2-t.

Pár hónappal ezelőtt ismertettem egy igen hasonló programot, de ez a verzió nagyon sokban eltér elődjétől. A leglényegesebb különbség a helyszín, itt ugyanis tengeri horgászatot gyakorolhatunk csónakból. Ebből következik, hogy nem apró halra megyünk, de nem ám, hanem igazi kapitális halakkal is összemérhetjük ügyességünket. Foghatunk cápákat (3 félét), fűrész halat, barracudát, marlint, ráját stb.

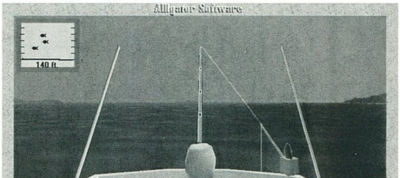
Az eredményes horgászatot egy halradar is segíti, no és az igen erős felszerelések.

A programot tengeribetegségre hajlamos egyéneknek nem ajánlom, mert vizuálisan nagyon jól utánozza a játék a tengeri viszonyokat, hullámzás, vihar stb. Folyamatosan le-fel hullámzik a kép épp úgy ahogy dobálja bárkánkat a tenger. Emellett a hangok a tenger morajlás és a szél is erősíti a képzetet, hogy mi a tengeren vagyunk. Szerencsére az időjárási viszonyokat mi is szabályozhatjuk.

A HORGÁSZAT

Kezdésnél először válasszuk ki a megfelelő botot (rods), majd tegyünk rá egy erős orsót (reels), ezek után a villantó, azaz a műcsali (bait) kiválasztásán van a sor. Végezetül pedig eresszük (line dn) le a radar figyelése mellett a megfelelő mélységbe a felszerelést. A felhúzás (line up) akárcsak a leeresztés mind a jobb, mind pedig a bal egérgomb segítségével is történhet. Az előbbivel 10-es, az utóbbival pedig 1-es egységeként tekerjük le avagy fel felszerelésünket.

Kapásnál a line tension felirat alatt egy csík jelenik meg. Ezek után a hal fárasztását a reel és a pull back ikonok segítségével kezdhetjük el. Vigyázzunk arra, hogy a hal kihúzását ne hamarkodjuk el, mert ha éppen egy kapitális fehércápa, netán egy méretes fűrészhal akadt horgunkra, akkor hamar elbúcsúzhat a felszereléstől az óvatlan horgász. A nagy halak kiemeléséhez itt nem szákot használunk, hanem kampót.



Ha esetleg egy említésre méltó halat fogtunk, fel is iratkozunk a Top listára. Hát ennyi röviden a horgászemulátor, érdemes kipróbálni, persze ha akad a gépeden valamiféle Win.

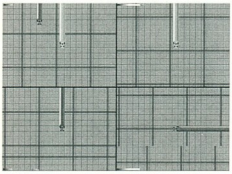
Alligator Software
8200 West 93 Way
Westminster, Colorado 80021

CRASH

A múlt hónapban játszották a TV-ben a nem éppen mainak számító Tron című Sci-fi filmet.

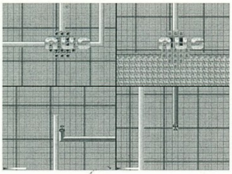
A filmnek egy koron nagy sikere volt olyannyira, hogy egy új számítógépes játékstílus is születet belőle.

Ezek az ún. Tron játékok.



Egyszer már ismertettem egy ilyen Tron játékot az 1995/11-es PcGuru-ban, ennek a neve Tronmania volt. A Crash és a Tronmania kivitelezésében alapvetően eltér egymástól, míg az utóbbi 3D megoldású volt, addig a mostani ún. felülnézeti játék. Persze nem csak ez a két Tron játék létezik, hanem számos utánzat látott napvilágot szinte minden gépre, s akadt köztük magyar alkotás is (Amigán).

Nekem személy szerint a 3D-s kivitelezés szimpatikusabb, ugyanis ott könnyebben áttekinthető a játéktér. A Crash tehát csak egy felülnézeti Tron játék de előnyére válik, hogy akár négyen is játszhatják. Valamelyest



újdonságnak számít, hogy a Ctrl bill. segítségével akár le is lőhetjük az ellenfeleket vagy szétlőhetjük a falat, így hiúsítva meg az ellenfél bekerítő műveletét. A játék kivitelezése elég gyengécske és a darabos scroll mellett nehézkes a jármű irányítása.

Command line -opciók:

-nosound (...)
-sb (Soundblaster)
-gus (Gravis Ultrasound)
-ss (Soundscape)
-vga (320x200 Gfx)
-svga (640x400 Gfx)
-deutsch (Deutsche)

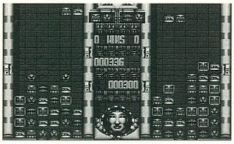
DIGITAL Nightmares 1996 március.

LOT GOBLINS

Tetrist írni 1996-ban igen merész vállalkozás, mert ebben a játéktípusban már nagyon nehéz valami ujat felmutatni a stílus kedvelőinek.

A Lot Goblins jóllehet nem számít mérföldkőnek a Tetrisek országútján, ellenben a maga 400kB méretével a mai CD halmok közt is megállja a helyét és azért ez is valami.

A Tetris típusa az ún. négy érintős fajta közé sorolható, ami annyit jelent, hogy négy azonos mintázatú alakot



kell egymás mellé tennünk ahhoz, hogy lebontsuk a sort. A négy érintés lehetséges vízszintes, függőleges vagy akár átlós elrendezésekbe is. Két táblás játék, tehát mindig valaki ellen kell játszanunk, ez lehet a gép avagy éppen egy másik játékos.

Összesen hét egyre nehezedő szintből áll a program, a nehézségi fokozatok itt is az egyre gyorsuló Tetris kockák esési sebességében mutatkozik.

Mind a hét szint végigjátszása nem kis feladat elé állítja az ember, de nem lehetetlen, csak egy kis ügyesség nos és a végén sok szerencse is kell hozzá. Ha szeretitek a Tetrist, akkor nem szabad kihagyni ezt a játékot sem.Minimális Hw. 386, 4MB RAM, VGA, SB, a regisztrációja pedig csak 3 Font.

A. Philip
110 Coventry Cross
Bow. London E3 3. II

3D-INVASION!

Mint a program nevéből is sejteni lehet, ez a játék az Invadersek népes táborához tartozik.

Az Invaders játékok nagyon hasonlítanak a Galaga formációkhoz, mindkettőnél ugyanaz a felállás.

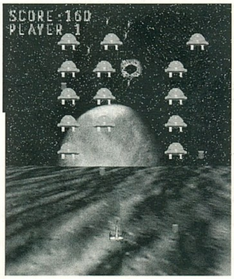
A német székhellyel rendelkező és hangzatos nevű Verlag GmbH már sok alacsony árfekvésű shareware programot alkotott. Volt ezek közt platform, kaland és a manapság oly népszerű Doom stílusú játék.

Most először próbálkoztak az Invaders formátummal, de sajnos nem ez a játék ami mérföldkőként vonul be az Invadersek történelemébe.

A program képei elég csúnyára sikerültek, ezt azzal magyarázzák, hogy a játékot 3D-s szemüveggel kell nézni a megfelelő élmény eléréséhez. Hát én kipróbáltam pár szemüveggel,

de 3D ide 3D oda úgy talán még rondább lett mint szemüveg nélkül.

A másik és talán még nagyobb negatívuma a programnak, hogy semmi új ötlet nincs benne. Egyhangúak az ellenfelek, a pályák és a játék menete is egyre unalmasabbá, monotonná válik. A zenéje még valahogy csak elmegy, de ez nagyon kevés, 1995-96-ban ennél jóval több kellene.



Hát ez van, azért én bizakodok egyszer csak ráakadok egy színvonalasabb Invaderst PC-re.

Minimális konfiguráció 386 DX33, 4 MB RAM, VGA, SB.

Tier Zwo Verlag GmbH
Wesselstr. 12 53113 Bon

FIGYELEM !!!!
Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ!
Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára.
Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e!

Serverbubus

CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal együtt

2.200,-tól

AUDIO CD-t is!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor
1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

KoBak

PC CD CLUB

14000 Programs	1,260	Magic Carpet	3,790
Advanced Civ.	**9,990**	Manic Karts	5,810
Advanced Games	1,650	Megapack 3.	9,990
AH-64D Longbow	**8,990**	**More War!**	**5,490**
Alone in the D.Tri.	9,540	Need for Speed	8,990
Ancient Empire	**9,990**	Normality	9,590
Apache Longbow	6,430	**Nuke It!**	**5,480**
Ascendancy	8,540	Panzer General	3,370
Bioforge	3,790	Pro Pinball	7,430
C&C/WC2 Toolkit 2.	4,670	**Quake**	**10,990**
Caesar II.	8,470	Settlers 2.	9,990
Civilization II.	9,990	Shivers	7,990
Command & C.	9,990	Silent Hunter	8,450
Cyberia 2.	9,990	**Starfighter 3000**	**9,990**
Duke Nukem 3D	9,990	Stonekeep	9,990
Earthsiege 2.	9,750	**U.S. Navy F. Gold**	**9,990**
Earthworm Jim 2.	7,990	Urban Runner	10,990
F1GP 2.	**9,990**	VR Snooker	9,990
Fast Attack	8,990	Warcraft 2.	9,990
Gender Wars	9,990	Warhammer	9,990
Gene Machine	**8,990**	WC2-Beyond the DP	4,990
Hellfire Zone	5,480	Witchaven 2	9,990
Kingdom O' Magic	8,990	X-Wing Collection	8,760
Little Big Adventure	3,790	Zone Raiders	8,300
Lucasarts Archives	9,990	**Z**	**9,990**

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET,
MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK !
A közölt árak tartalmazzák az Áfát!
Tagoknak 10% kedv. Nyitva H-P : 9-18, Sz-V : 9-13.
1024.Margit krt.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483
E-mail : kobak@mail.kobak.hu
Faxbank : 180-8611/2024#

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/6	995 Ft
☐	CD GURU 96/5	995 Ft
☐	CD GURU 96/4	850 Ft
☐	CD GURU 96/3	850 Ft
☐	ECTS CD	550 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

....db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 96/1
☐ PC GURU 96/2
☐ PC GURU 96/3
☐ PC GURU 96/4
☐ PC GURU 96/5
☐ PC GURU 96/6
☐ PC GURU 96/7
☐ PC GURU 96/8

....db * 250 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

....db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

....db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 100 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

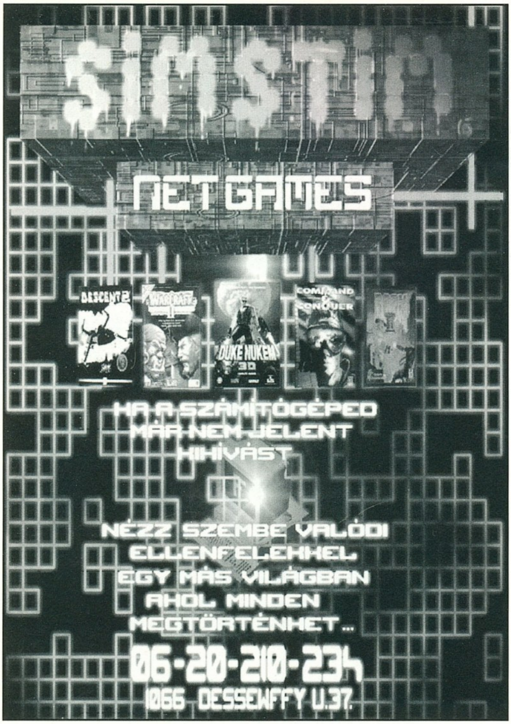
....db * 150 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)



Virtual World

PC CD SHOP

25-50% árengedmény MINDEN CD-re

Szeptember 23-tól október 11-ig óriási kedvezményekkel várjuk vásárlóinkat

ÚJ ÜZLETÜNKBEN

Átrium Mozi (volt Május 1),

Bp. Margit krt. 55. Tel.: 212-5398

A kínálatból: F1 GP2, Z, Settlers 2, Duke 3D...

További Virtual World üzletek:
Újpesti Centrum Áruház II. emelet Tel: 169-5155/61-es mellék
Újlaki Üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em. Tel.: 250-5200/122 Fax: 250-5200

A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK -- A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK

VR STÚDIÓ

SZÁMÍTÓGÉP
HÁLÓZATI JÁTÉK
SZIMULÁTOROK
MULTIMÉDIA
CD KÖLCSÖNZÉS

NYITVATARTÁS:
Mindennap: 14-21
Hétfőn zárva
V. IRÁNYI u. 5.
Tel: 1371-160

VR SISAK
VRC KLUB

A LEGOLCSÓBB
INTERNET

GYERE ÉS JÁTSSZÁL TALÁN INGYEN IS

Lépjél be a klubunkba és játsszál ingyen, használd ki a lehetőségeket !

IBM PC-AMIGA szerviz

1077 Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-5656

Számítógépek javítása, bővítése,
AMIGA bizományi adás-vétel,
hardware kiegészítők készítése, értékesítése,
szaktanácsadás.

A500 512kB memória bővítő	4.900,-
A500+ 1MB memória bővítő	7.900,-
A500 Winchester+FASTRAM bővítő (0 RAM)	9.900,-
RF modulátor	6.500,-

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl. Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon!Telefon: 322-6624, 06-20-356193

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

Minőségi alapanyagra

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-0009, 06-20 247-644

SZOMBATI ORSOLYA
1195 Budapest, Nagy Sándor József u. 22.
Tel.: (06-30)-523-014 , (06-30)-523-015, 282-11-66

CyBeR WoRLD PC CD SHOP
Huber Center Labirintus Üzletház
Bp. VII. Erzsébet krt. 37.(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18; SZ: 9-14 Telefon: **351-6419**

- Bármelyik CD-t korlátlan időre elviheted kipróbálni (Egy hét a bruttó ár 10%-a; Tagoknak egy hét 0-7,5%).
- Vásárlás esetén Tagoknak 10-50% kedvezmény!!!
- Ha nem indul vagy nem fut a nálunk vásárolt program a gépeden, mi a helyszínen ingyen installáljuk.
- Ha megadod a címed havonta Hírlevél+Árlista.

Nézz be hozzánk! A legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!
+ Minden vásárlónak MEGLEPETÉS !!!!!!!!!

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres.

Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

OFFICE 96

P-EXPO KFT SZERVEZÉSÉBEN

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI, IRODASZERVEZÉSI ÉS IRODABÚTOR SZAKKIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR
PÉCS SPORTCSARNOK

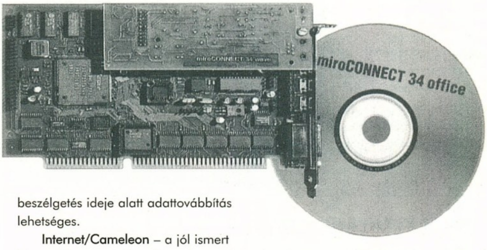
1996. OKTÓBER 4-6.

Helyszín: Pécs Sportcsarnok
Szakmai nap: 1996. október 4.
Nyitvatartás: 10-18h
További információ a 06-72-466-332-es telefonszámon.

Diákoknak ingyenes belépés!

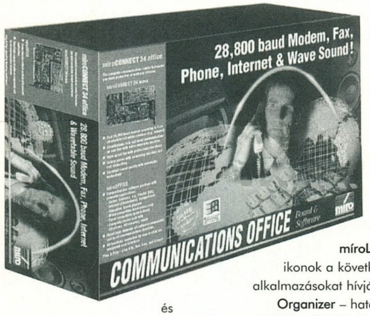
míroCONNECT 34

míroOFFICE



Az előző számban ismertetett *míroMEDIA Wiev* kiegészítése a *míroMEDIA Online* mintadarabja sajnos még nem érkezett meg az Axico Kft-hez. De amíg a *míroMEDIA Online*-ra várunk, addig is van ismertetésre váró hardware a míro házatáján. Többek között itt van a **míroCONNECT 34 office**, amelyről egy régebbi PC GURU-ban hír szinten már leközöltünk néhány sort. Most egy bővebb ismertetésre is sor kerülhet. Mit is tud ez a termék??

A **míroCONNECT 34 office** egy összetett hardware és software. Az egész alapja egy 28.800-as modemkártya, és az erre csatlakoztatható daughterboard 16 bites wave table hangkártya. A kártyát egy kitűnő software egészíti ki – a **míroOFFICE**, ez minimum egy nagyságrendet dob a termék színvonalán (sajnos sok noname termék van piacon, és ezekhez szinte semmilyen software-t nem ad a gyártó).



Az alapkártya egy 16 bites ISA slot helyet igényel. A kártyán található tüskesorra lehet rácsatlakoztatni a hangkártya modult. A kártya az IBM Mwave DSP-2780-as processzorára épül. V.32 és V.34 szabványú protokollt ismer (Hayes AT compatible), 28.800 baud-dal tudunk vele modemezni. Fax módban V.17 (G3) Class 2 szabványú protokollal 14.400 baud-dal tud adni és venni faxokat. A kártya – és a szoftver – támogatja a DSVD (voice over data) szabványt, ami annyit jelent, hogy a telefonbeszélgetés alatt egyidejűleg adatforgalom is lehetséges. A kártya telefon-üzenetrögzítőként is funkcionál, itt is sok féle lehetőséget ad a szoftver. Természetesen található rajta mikrofon-bemenet, és MIDI-joystick csatlakozó. A hangkártya rész SB Pro kompatibilis, a MIDI wavetable 32 csatornás.

A kártyához kapott szoftver installálása (Win'95) után egy ikonsor jelenik meg a képernyőn, ez a **míroOFFICE** managere a **míroLAUNCHER**. Az ikonok a következő alkalmazásokat hívják be.

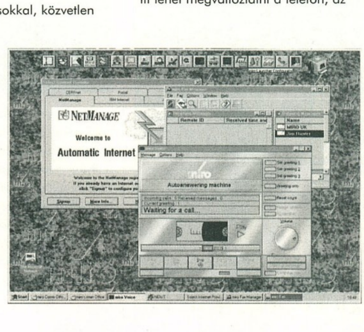
Organizer – határidőnapló – fax és telefon linkekkel.

Word Processing – szövegszerkesztő, a Write-nál kicsit bővebb szolgáltatásokkal, közvetlen fax küldési lehetőséggel.

Spreadsheet – Excel kompatibilis táblázatkezelő

Prestel, VT-100-terminal – közvetlen elérésű adatbázisokhoz

Laplink – a korábban már említett Voice-over-data funkció eléréséhez, a beszélgetés ideje alatt adattovábbítás lehetséges.



Internet/Cameleon – a jól ismert Internet browser teljes változata

WinCIM – CompuServe elérés

Answering machine – digitális telefon-üzenetrögzítő, sokféle szolgáltatással

Fax – 4 ikon a fax funkció eléréséhez. A szerkesztőből közvetlenül küldhetünk faxot az elektronikus telefonkönyvünkből kiválasztott telefonszámra. A faxlap formai beállításait tudjuk beállítani, de különféle egyenfaxok is rendelkezésre állnak.

Travel Planner – útvonaltervező program (Európa), a kezdő és célállomás megadása után ajánl egy útvonalat.

Media Rack – A házi hifi stúdiónk található itt. CD lejátszó, wave editor, HD recorder és mixer érhető innen el.

Launcher Configurator – itt tudjuk a míroOFFICE programokat telepíteni, illetve letöröltetni a harddiskről. Itt tudjuk továbbá bekonfigurálni pl. az ikonsort is.

Communications Configurator – itt lehet megváltoztatni a telefon, az üzenetrőgzítő, a fax különféle alapbeállításait.

Exit Launcher – a **míroLAUNCHER** kilövése a memóriából.

A képernyőn még egy kis ikont felfedezhetünk, innen három dolgot tudunk elérni.

Phone – normál telefon, mikrofonnal és a hangkártya résszel kihangosítós telefonná alakítja PC-nket, mindkét kezünk szabad marad.

Launcher – a **míroLAUNCHER** ikonsort hívhatjuk elő.

Fax Log – az automatikusan elküldött és vett faxokról, és az esetleges hibákról tájékoztat minket a program.

A **míroCONNECT office** egy minden kényelemmel felszerelt komplett hardver-szoftver megoldás olyan felhasználóknak, akik a mindennapi multimédiás felhasználások, modemezés-Internetezés mellett munkájukat is meg akarják könnyíteni.

SAKMAN

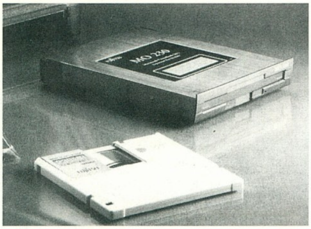
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330

A FUJITSU ÚJ MO-FORMÁTUMA

A magneto-optikai drive-ok egy új generációját mutatta be a Fujitsu. Egy 3.5 collos médiumon 640 Mbyte adatot képes eltárolni az M2513A nevet viselő drive. A régi, 540 megás, 230 megás és 128 megás cartridge-okat is képes olvasni, és a128 megás kivételével írni is tud rájuk. 3600 fordulat /perc sebességgel 3.9 Mbyte/sec adatátviteli sebességet nyújt. 512 Kbyte Write-Back-Cache található rajta. A mindössze 1 coll magas, SCSI-2 csatolós drive árát 850 márka körülire tervezik, míg egy 640 megás cartridge-ét 85 márkára. Ezek alapján igen gazdaságos a használata.



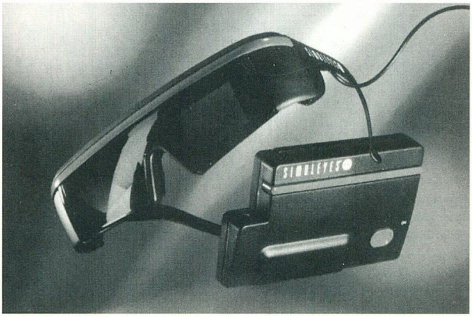
A Syquest is sorra hozza ki újabb és újabb cserélhető lemezes drive-jait. Legújabb példányuk az EZFlyer 230, mely, mint neve is mutatja, az év elején bemutatott EZ135 nagytestvére, 230 megás kapacitásával. A drive paraméterei kedvezőek: az átviteli sebessége 4 Mbyte/sec, és mindezt 500 márka körüli áron kínálják.

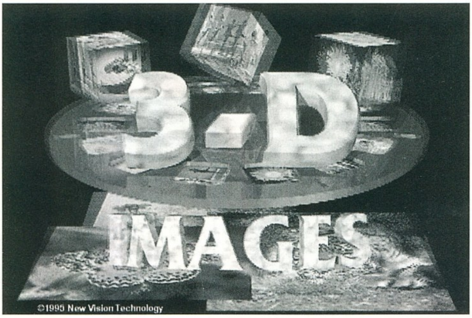
AZ ÚJ SZABVÁNY: ATX

Ahhoz, hogy egy tetszőleges alaplap egy tetszőleges házba beszerelhető legyen, rögzíteni kellett a pontos méreteket és a csavarok helyét. Ez a PC kezdetei óta változatlan volt. Akkor ez a méret és felépítés tökéletesen megfelelt, hiszen a monitoron és a billentyűzeten kívül más perifériát nem kötöttek a gépre. Aztán elkezdtek szaporodni a perifériák: mouse, nyomtató, multimédiás bővítések, mind egy-egy saját kimenettel a csatolókártyán, a gép hátulján. A billentyűzet dugójának kivételével nincs egységesített csatlakozó kialakítva, mely az alaplapról direkt kivezethető lehetne. A winchesterek és a floppy drive (feleslegesen) hosszú kábelekkel csatlakoznak az alaplaphoz, melyek többnyire egy vagy több bővítőhely használatát teszik lehetetlenné, mivel elfoglalják a helyet. Ezen akarnak változtatni az ATX szabvány bevezetésével az ismertebb gyártók. A szabvány előírja pontosan a periféria-csatolók (pl. winchester-kábel aljzata) pontos helyét az alaplapon. Ezzel megszüntetik a PC-k belsejében oly jellemző hosszú kábelek miatti kábel-rengeteget, mely révén javul a ház áttekinthetősége és szellőzése. A helymegtakarítás érdekében az aljzatok két sorban egymás mellé vannak rendezve, és a házon a megfelelő helyen luk van, melybe az aljzatok pontosan bepasszolnak. A házaknak az ATX alaplapokhoz igazítottnak kell lenni, de mivel az ATX alaplapok mérete megegyezik az eddigi, baby AT alaplapokéval, ezért azok is beleszerelhetők. Az eltérés az alaplapon található dolgok elrendezésében, illetve az alaplap helyzetében van: a processzor és a memória-bővítőhelyek nem kerülhetnek a normál bővítőhelyek mögé (így minden egyes slotba helyezhető teljes hosszúságú kártya). Az eddigi helyzetéhez képest 90 fokkal elfordítva kerül az alaplap beszerelésre. Ezzel elkerülik azt, hogy a memória "fedett" helyre kerüljön, és memória-bővítéskor az egész gépet szét kelljen szereljük. A tápegység kisebb kell legyen, és a processzor pontosan előtte kell elhelyezkedjen, így feleslegessé válik a processzor-hűtő. Arról nem szól a fáma, hogy a winchesterek és más bővítések szellőzését ez hogyan érinti.

SIMULEYES VR

A SimulEyes VR-szemüveg lehetővé teszi, a monitoron megjelenített, speciális képek háromdimenziós érzékelését. LCD-kijelző van benne, mely 72 hz-es frekvenciával a bal és a jobb oldali nézet között váltogat, ezzel kelti a három dimenzió érzetét a nézőben. A rendszer könnyen installálható. Az irányítódobozt kell a VGA-aljzathoz csatlakoztatni egy speciális csatoló segítségével, ebbe kell a monitorkábelt is dugnunk. Végül a szemüvegek kábeleit kell a kis dobozzal összekötni. A szemüveg által létrehozott kép csak sötétben élvezhető normálisan, mert világosban zavar, hogy látjuk a környezetet is. Sajnos egy rövid ideig tartó használat után is fellép az összes házi felhasználásra szánt VR termék közös nagy betegsége, hogy mivel olcsó, ezért viszonylag kisfelbontású kijelző van benne, melynek használata kb. 10 percen belül fejfájást okoz. A másik gondot az igényes alkalmazások kis száma okozza. Megvan hozzá a Descent , Descent 2, VR Slingshot, Stereo VR, és készülőben vannak a WorldView Web Browser, és Slipstream 5000, valamint a Test Drive, de mindez csak egy szűkös kínálatot jelent a felhasználó számára, mely valószínűleg nem is igen fog bővülni. A SimulEyes VR szintén egy érdekes termék, de sajnos magán viseli a fogyasztói VR termékek említett betegségeit, melyet a VFX és CyberMaxx sisakoknál is tapasztaltunk.





A COMPUTEX 96 TAIWAN ÚJDONSÁGAI

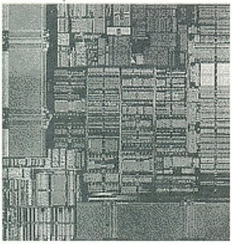
12-SZERES SEBESSÉGŰ CD-ROM

A nyolcszoros sebességű, mai modern CD-ROM-ok 1200 Kb-sec adatátvitel elérésére képesek. A legtöbb ember szerint ezek már bármilyen mai alkalmazáshoz kielégítő teljesítményt nyújtanak, de a gyártók tovább versenyeznek a leggyorsabbnak járó címért. A 6-, 8-, és 10-sebességű CD-ROM-ok mellett az Optics Storage bemutatta a Maverick névre keresztelt 12-szeres sebességű drive-ját. Ez már 1800 Kb/sec adatátviteli sebesség elérésére képes, 150 Kb-sec átlagos elérési idő mellett. A gyártó szerint, a kb. másfél év múlva lezajló generációváltás (DVD) idejéig ez már elegendő lesz.

200 MHZ-ES POWER PC

Már látható volt a hivatalosan csak ősszel kijövő 200 Mhz-en ketyegő Power PC proceszor működés közben. A Motorola Morocco nevű alaplapja képes fogadni a Power PC 603e és 604e processzorokat. Új megoldás, hogy PC-s elemeket (EIDE winchester, ATAPI CD-ROM és 5 PCI-bővítőkártya egy Riser card nevű adapteren keresztül) kombinál a Power PC-s architektúrával. Számítások szerint 45 százalékkal gyorsabb egy Power PC

Motorola's PowerPC™ 620 32/64-Bit RISC Microprocessor



603e-nél és 5 százalékkal egy megegyező órajelű Pentium-nál.

MOTOROLA

Az alaplapoknál a fent bemutatott ATX szabvány mellett több újítás volt, mint pl. az UMA (Unified Memory Architecture) projekt. Ennek az a lényege, hogy a PC meórájának egy részét a grafikus kártya használja, mint grafikus memória. Ez természetesen csökkent a grafikus teljesítményt, de egyúttal az árakat is. Ez a megoldás az irodákban használt számítógépekben lehet hasznos, ahol nem életbevágóan fontos a gyors grafika. Ilyen alaplapokat már gyárt pl. az Asus.

CYRIX P200+

Még augusztusban el akarja kezdeni a Cyrix 6x86 P200+ sorozat gyártását. A gyártó szerint, ez a valójában csak 150 Mhz-en működő processzora gyorsabb valamivel a Pentium 200-nál a WinStone 96 mérései alapján. A nagyobb teljesítmény okozója az, hogy a processzorbuszt 75 Mhz-en hajtják meg. A megemelt buszfrekvencia gyorsítja a memóriához és a cache-hez való hozzáférést. A Cyrix bejelentette, hogy dolgozik a 6x86 (korábban M1) követőjén az M2-n, mely többek között abban tér el elődjétől, hogy támogatja az MMX utasításkészletet. Ezenkívül az is újítás, hogy az első szintű cache-t 16-ról 64 Kbyte méretűre növelték. Az első prototípusokat várhatóan az őszi Comdex-en mutatják be, és jövő év elején kezdődik a sorozatgyártása.

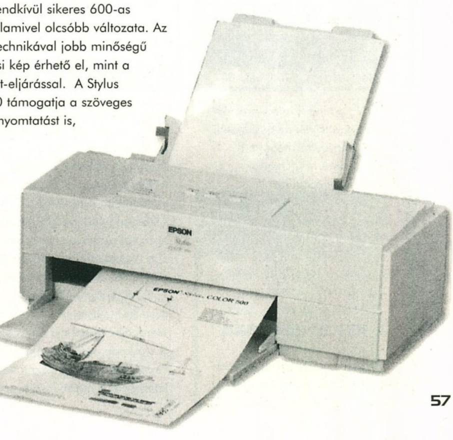
FASTER BETTER Cyrix 6x86 Processors

IBM THINKPAD 560 2640-TFW

A Butterfly, az IBM ultra kicsi, kihajtható billentyűzettel felszerelt Notebook-ja utódra lelt: Thinkpad 560-nak hívják, és nagyon eltér a szokásos hordozható gépektől. Ez egy nagyteljesítményű hordozható gép, mely kb. 1 kilóval könnyebb konkurenseinél. A gép mindössze 1.86 kilót nyom az akku és a külső floppy-drive nélkül. Az új Thinkpad kinézetében is változott- szokatlanul vékony: pontosan 3.4 cm magas, ami kb. fele a ma szokásosnak. Azonban szerencsére a méretbeli csökkenések nem mentek a kényelem és komfort rovására: a kéztartó felület elég nagyméretű és a képernyő 12.1 coll átmérőjű TFT-kijelző. A notebook-ot 120 megás Pentiummal és 8 Mbyte RAM-mal szerelték fel, ami a mai alkalmazásokhoz elegendő; a jövőorientáltságot jelzi, hogy a RAM később akár 40 megára is felbővíthető. Sajnos nem raktak viszont bele másodlagos cache-t, így néhány dologban elég lassú. Érdekeség a processzorhűtő, melyben egy zárt körben áramló folyadékkal vezetik el a termelődött hőt. A rátelepített software nagyjából minden igényt kielégít.

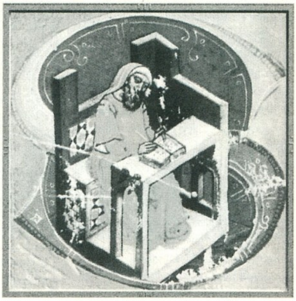
EPSON STYLUS COLOR 500

Az Epson nemrég mutatta be új modelljét, az Epson Stylus Color 500-at. Ez a rendkívül sikeres 600-as modell valamivel olcsóbb változata. Az új Piezo-technikával jobb minőségű nyomtatási kép érhető el, mint a Bubble-Jet-eljárással. A Stylus Color 500 támogatja a szöveges és színes nyomtatást is, melyek között a nyomtató-menüben választhatunk. A nyomtató felbontása 720 dpi, míg ára 600 márka alatt van.



Képes Krónika

Multimédia



Egyre több magyar fejlesztésű multimédia CD-ROM jelenik meg, és ezek egyike-másika már egészen nemzetközi szintű minőséget is megüt. A fejlesztések alapját, a megfelelő mennyiségű pénzt elég nehéz előteremteni, bár az utóbbi időben egyre több cég, alapítvány kezdte el ezeknek a kiadványoknak a szponzorálását. A *Képes Krónika Multimédia* is egy ilyen fejlesztés, hiszen egy néhány emberből álló csapat hozta össze másfél év kemény munkájával. A munka nemcsak a CD fizikai megvalósítását jelenti, hanem a szponzorok, a kiadók megkeresését, a különféle engedélyek megszerzését, stb. is. Mindenesetre megérte a fáradozást, hiszen egy nem mindennapi minőségű és kidolgozottságú multimédiás anyagot sikerült összehozniuk. A fejlesztőcsapatnak nem ez az első munkája, hiszen ők csinálták a *Hét nyelven beszélő József Attila* c. CD-s kiadványt is.

A KÉPES KRÓNIKA

A *Képes Krónika* egy 1358-ban készült miniatúrákkal és iniciálékkal díszített kódex, *Kálti Márk* történetíró munkája. Az egyik legértékesebb máig fennmaradt latin nyelvű magyar írásos emlék, rendkívül értékes darabja a magyar irodalomnak. A magyarság történetét dolgozza fel a honfoglalás korától egészen 1330-ig. Legfőbb erénye mindenképpen a hitelessége, hiszen *Kálti Márk* a krónika előszavában megemlíti: nem fog valótlant állítani, ellenben a más által állított hamisságot meg fogja cáfolni. Ez persze több helyen látható a krónikában - a történelmi ballépéseinknél keserves a szépítés nélküli igazságot olvasni. Ez is az alapja annak, hogy a *Képes Krónika* tökéletesen alkalmas akár tanulásra is. Az elmúlt rendszer ideológiája szerinti tankönyvek esetenként másként mutatták be a történelmi eseményeket - teljesen feleslegesen. Bár ezek az apró változtatások nem sokban tértek el a valóságtól, a hitelességük mindenképpen megkérdőjelezhető volt. *Kálti Márk* munkája ezektől a dolgoktól teljesen mentes, elfogultság nélkül szerepelnek benne a történelmi tényadatok. A CD alapját az 1963-as *Geréb László* féle fordítás adja. Bár létezik ennél újabb fordítás is, hangulatban és művészi értékben ez a fordítás illett legjobban az elképzelésekhez. A másik ok, amiért erre esett a választás, hogy a készítőknek több mint 600 év távlatát kellett áthidalniuk, és a megfelelő hangulatot megteremteniük.

A CD-re felkerült a *Képes Krónika* teljes szövege és képanyaga, fordítása, emellett a magyar fordítást élőszóban, *Papp Zoltán* tolmácsolásában is meghallgathatjuk. A magyar szöveg teljesen hypertextes megoldású, ezáltal a keresés is könnyen elérhető benne akár címszavas, akár fejezet szinten. A miniatúrák és iniciálék külön kinagyíthatók, és jobban megvizsgálhatók. Érdemes kissé jobban elidőzni ezeknek a korabeli festményeknek a tanulmányozásában is, hiszen rendkívül sok információt rejtenek. A képekről nemcsak az öltözködési szokásokat ismerhetjük meg, hanem a sok, az életből kiragadott jelenet még közelebb visz a korabeli emberek életéhez. Sok esetben a miniátor továbblép az írón, és saját elgondolása szerint illusztrálja az író által nem említett - valószínűsíthetően kevésbé fontosnak tartott - történéseket. Más helyeken pedig a szövegtől kissé eltérően ábrázolja a miniátor a személyeket és eseményeket.

A CD-n megtalálható az **Árpád-házi családfa** Álmos-tól IV. László-ig. A pointerrel a nevekre kattintva a krónika megfelelő vonatkozású fejezeteihez ugorhatunk. A **Médiatár** sok plusz információt tartalmaz. Itt többek között meghallgathatjuk *Arany János: Rege a csodaszarvasról* c. művét *Neszmélyi Magdolna* előadásában. A vers hallgatása közben *László Gyula* illusztrációit láthatjuk. Megtalálhatjuk itt a korabeli **pénzérméket** is István királytól III. Andrásig. Fontos és értékes anyagokat találunk a forrásmunkák között, ezeket is érdemes egytől-egyig végigolvasnunk.

A CD-n **angol** és **német** nyelven is megtalálható a magyarság népvándorlás, honfoglalás és kalandozáskori története, valamint egy összehasonlító táblázat az angol és német történelemmel.

Mint említettem, a CD oktatási célokat is ki tud szolgálni. Erre a célra felkerült a CD-re egy **Munkafüzet** alkönyvtár, ahol sok olyan dolog is található, ami egyébként a kezelőprogramból nem elérhető. Szövegállományok (*.WRI), hangfile-ok (*.WAV) és képek (*.BMP). Ezeket kimondottan a felfedezés öröméért tették fel a készítők a CD-re, és bármilyen oktatási célra szabadon felhasználhatóak.

A *Képes Krónika Multimédia* és készítői minden dicséretet megérdemelnek, az utóbbi idők egyik legszebb és leghangulatosabb multimédiás kiadványát sikerült megalkotniuk.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az CD-t a Cyberstone Entertainment Kft. biztosította.

Tel.: 06 (30) 529-237
Fax.: 131-9795

Biblia

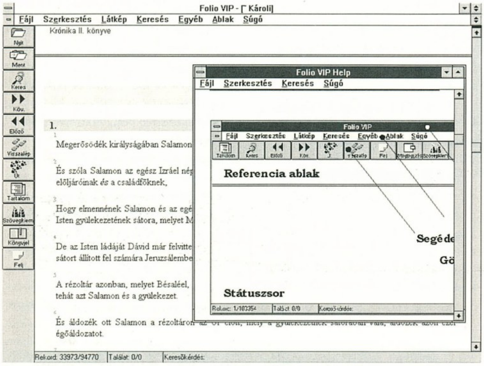
CD-ROM-on

Örök téma az emberiség történetében, hogyan és mi módon lehet még jobban feldolgozni, analizálni a Bibliát. Készültek és készülnek a jobb megértésre, szöveghűségre törekedve újabb és újabb változatok, fordítási kísérletek.

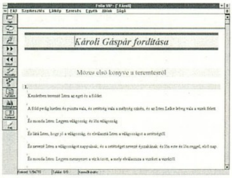
Mechanikusan már megszámolták betűit, szavait, összefüggéseit. Több tíz méter könyvtári polcot töltenek meg az e munkákon alapuló lexikonok. Az Arcanum Databases által kiadott Biblia CD e könyvekből vált ki jó néhány métert.

Elöljáróban le kell szögeznem, a program nem nyújt meglepetéseket, nem kíván új feldolgozási módszert kitalálni, de amit a kezelési útmutatóban ígér azt valóban tudja, hozza. . De kezdjük az elején: A könnyített installálás valóban a számítógéphez nem annyira értők számára is egyszerű indítást tesz lehetővé, bár nem egészen világos, miért szükséges ehhez egy külön lemez.

Örök probléma - és ezzel mindannyian így vagyunk-, hogy ezt vagy azt valahol már olvastuk, de később sehogy nem találjuk. A megtalálás sikerében e program nagy segítséget nyújt. Nem kívánok szólni arról, ami természetes: a könyv-, fejezet-, verskeresés, de kiemelésre méltó, hogy elég a szó vagy

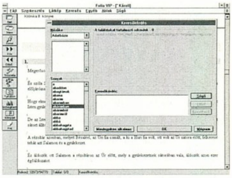


szótöredék begépelése a keresés ablakba, és pillanatokon belül megmutatja a helyi és környezeti információt, amire szükségünk van. Hogy legközelebb se felejtsük el, hol



volt az általunk keresett szó, a könyvjelző segít. Külön előnye a cd-nek, hogy összetartozó kifejezéseket, párhuzamosan előforduló neveket is képes kikeresni az ún. logikai operátorokkal és dzsóker karakterekkel.

A Biblia - bár néhányan megpróbálták bebizonyítani az ellenkezőjét - egyetértő vagy tagadó gondolatokat, kérdéseket ébreszt. Ezeket a hajdani olvasók a lap szélére írt vagy a sorok közé beszorított mondatokkal próbálták megörökíteni. Jó példa erre a cd-n is szereplő Károli fordítás első kiadásában, az ún. Vizsolyi Bibliában található széljegyek, utalások, vitatkozó gondolatok. Így ha folytatni akarjuk a cd előnyeinek felsorolását, meg kell említeni, hogy összeállítói jó előrelátással beépítettek egy megjegyzés ablakot, amely a megjelenő ikonnal emlékeztet: „itt valami van, ami engem foglalkoztat". A végére hagytam, de a Biblia 3.0 program legnagyobb érdeme, hogy végre három olyan autentikus, egyházak által hivatalosan elfogadott és használt fordítást tesz közkinccsé, amely felekezettől, vallási hovatartozástól, hittől függetlenül tudósnak és laikusnak egyaránt lehetőséget nyújt az emberiség eme nagy és örök kincsének tanulmányozására. A dicsérő és elismerő szavak mellett talán, mint a Bibliát hivatásomból adódóan gyakrabban forgató ember, két hiányosságra hívnám fel a figyelmet. Az első, hogy e kiadvány úgy érzem akkor lett volna igazán teljes, ha helyet kaphatott volna benne az 1990-ben a Magyar Bibliatanács által kiadott és a protestáns egyházakban egyre inkább használt javított új fordítás is. Második megjegyzésem, amivel szeretnék visszatérni a bevezetőben leírt gondolatomhoz, hogy a készítők nem találtak ki semmi „újat". Mivel a témából adódóan az emberek nem fognak e CD-ért sorbaállni, nem tartom valószínűnek, hogy az eladott példányszám akár megközelítené a népszerű játékprogramok eladási



sikereit. Valamint ismerve az e körbe tartozó fizetőképes keresletet, nem vált volna kárára, ha valami színesítette volna a programot. Mire gondolok ? Egy-két térkép, esetleg kortörténeti összehasonlító táblázat, az előforduló nevek, helyek, vagy csak az említésre kerülő mértékegységek magyarázata. Egyszóval hiányolok egy kislexikont, amely szerintem teljesebbé tette volna ezt az önmagában igen jó programot.

E két szubjektív megjegyzésen túl csak csatlakozni tudok a kiadók által megjelentetett szórólap zárszavához. „ Mindazoknak különösen is ajánljuk a program használatát, akik hivatásszerűen foglalkoznak a Bibliával ők napi munkájuk során igen sok fáradságot takarítanak meg segítségével, de minden, az Írást forgató ember hasznos eszköze lehet."

sz.j.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Arcanum Databases biztosította.

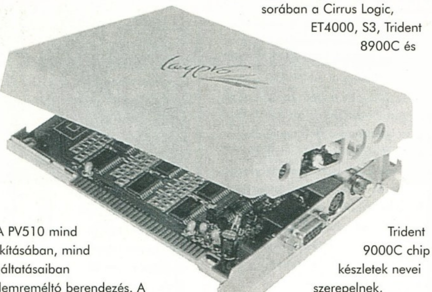
1113 Budapest, Badacsonyi u. 14/b Tel.: 165-9731

HW újdonságok

Selectrade multimédia

PV-510 KEYPRO II (VGA TO TV CONVERTER)

Annak, aki a PC monitorán megjelenő képet videora kívánja rögzíteni, vagy egyszerűen csak egy nagyobb méretű képernyővel rendelkező TV-n kívánja bemutatni, annak előbb-utóbb meg kell barátkoznia a gondolattal, hogy ez bizony további anyagi kiadásokat igényel – mivel egy konverterre lesz szükség a művelethez.



A PV510 mind kialakításában, mind szolgáltatásaiban figyelemreméltó berendezés. A legérdekesebb tulajdonsága, hogy annak ellenére, hogy gyárilag egy műanyagdobozba szerelték, lehetőség van egy ISA 8-bites bővítősáv felhasználásával a gépbe beépíteni. Ekkor nincs szükség külső tápegységre, viszont az analóg RGB port nehezebben érhető el.

A többi kimenet – az összetett videojel és az S-VHS csatlakozó – ebben az esetben is könnyedén elérhető. Itt jegyzem meg, hogy a konverterhez S-VHS kábelt is adnak, ami pozitív meglepetés volt a számomra.

A konverter mind PAL, mind NTSC szabványú videojelet képes előállítani, melyek jobb minőségét a választhatóan 2 vagy 3 sor tárolását végző memória felhasználásával javítja (3rd generation flicker-filter).

A konverterhez 1 lemez tartozik, mely a szükséges tárrezidens programot tartalmazza. Ennek révén lehetőség van hot-key-ek segítségével mozgatni a VGA képet a TV képernyőjén.

A képminőség elég jónak mondható, azonban a mellékelt szoftvernek kisebb gondja akadt a kedvenc notebook-om Cirrus Logic chipjeivel (hol S3-nak, hol Trident-nek azonosította). Egyébként a 16 oldalas kézikönyv csak a legszükségesebb dolgokra tér ki. Szerepel benne viszont egy táblázat, mely fejléc sorában a Cirrus Logic, ET4000, S3, Trident 8900C és Trident 9000C chip készletek nevei szerepelnek, melyekre megadják a támogatott üzemmódokat, ez azonban szerencsére nem jelenti azt, hogy más kártyával nem megy a dolog.

MODEM BLASTER 28.8

A PC GURU egyik korábbi számában már írtunk a sokáig csak hangkártyáiról és a hangkártyákkal együtt árult CD-ROM-okról ismert Creative PhoneBlaster termékéről. Most alkalmunk nyílt megismerkedni egy másik modemjükkel is.

A Modem Blaster 28.8, mint a neve is mutatja egy maximálisan 28800 bps adatátviteli sebességre képes, a többi „kötelező" jellemző mellett. Ilyen jellemzők - csak ömlesztve, minden magyarázat nélkül – V.34, V.Fast, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22/Bell 212, V21/Bell 103, V.23. A fax rész képes Class 1 és 2 faxok küldésére és fogadására – itt is csak felsorolva – V.16, V.29 és V.27ter. Természetesen az adatátvitel támogatására hibajavító protokollokkal is rendelkezik: V.42 és MNP 2-4 küzd a rossz vonalakkal, míg V.42bis és MNP 5 eljárásokkal tudja az adatokat tömöríteni az átvitel során.

A 8-bites ISA kártya 16550-es UART-tal rendelkezik, ami elengedhetetlen a modemes alkalmazásokhoz. Jumperek segítségével állítható a COM port száma (címe) és az IRQ. Ez utóbbi állítási lehetőségei: 2, 3, 4, 5 és 7. Régebbi DOS alatti programok csak a 3 és 4-es IRQ-t támogatják, Windows alatt bátran használhatjuk a többi szabad IRQ-t.

shareware változata, a Warcraft speciális változata és a Descent – Destination Saturn. Persze akik másképp kívánják a modemet felhasználni, azok is válogathatnak a dobozban található dolgok közül – gyakorlatilag az összes amerikai szolgáltató cég reklámanyaga megtalálható: America Online, Imagination! (modemes multiplayeres játékaik vannak) és persze a Compuserve.

És mivel manapság az Internet oly divatos dolog, nincs ok csodálkozásra, hogy a kártya mellett megtalálható a NetManage Chameleon Internetes csomagja is (melyre pl. Win 95 alatt semmi szükség sincs, meg a legtöbb szolgáltató is adja a belépéskor...).

Mint minden fax modemhez, ehhez is kapunk DOS és Windows-os fax programot – esetünkben a Delrina 4 in 1-t, mely lemezen a „nagy" programcsomag Lite verziója

A kézikönyv nagy részét (nagyon helyesen) a modem parancsok ismertetése teszi ki. Erre előbb-utóbb mindenkinek szüksége lesz.

Ja, és hogy nehogy unatkozzunk a termék telepítése után, a modemhez kapunk egy játék CD-t is, melyen négy modemmel is játszható játék található: a Heretic és a Doom található. A fax programon kívül egy kommunikációs programot is kapunk (a Comit-ot), szintén DOS és Windows verzióban, így jön ki a névben ígért négy termék.

(JOCO)

AEROPOINT-AERODUET

Nagyon látványos fejlesztéssel állt elő a Creative Labs a közelmúltban, bemutatták az új, zsinór nélküli, 3-D egeret és tollat. A siker kedvéért felruházták egy halom hasznos software-el, főként a grafikus alkalmazások használóinak, illetve a játékprogramok kedvellőinek. Ezek természetesen messzemenőleg támogatják az Aeroduet-et, használatukkal maximálisan letesztelhetjük az új lehetőségeket. Nem korlátozódunk immár az egér fel-le húzogatására, szabadon mozoghatunk az X, Y, Z tengelyeken. DOS-os és Windows-os driver egyaránt található a dobozban, nem kényszerítve ezzel a vevőt semmiféle nagyszabású döntés meghozatalára az Aeropoint vásárlásakor. A kor követelményeinek megfelelő ergonómikus formatervezésnek köszönhetően az Aeroduet bárhol megállja a helyét (otthon vagy irodában egyre megy), tulajdonosa méltán számíthat csodálkozó, elismerő (esetleg értetlenkedő) pillantásokra használatakor. A set három részből áll, egy AeroBase-ből ami a infra jeleket veszi, egy AeroMouse-ból, ez egy zsinór nélküli egér illetve egy AeroPen-ből, ami leginkább egy márkásabb töltőtollra emlékezteti a felhasználót szintén infrás leadóval. A szerkezet működtetéséhez nincs is másra szükség, minthogy a Base-t csatlakoztatjuk a géphez, a két jeladót pedig "teletömjük" elemmel. Szerencsére ezt sem kell külön megvennünk mert a doboz tartalmazza őket.

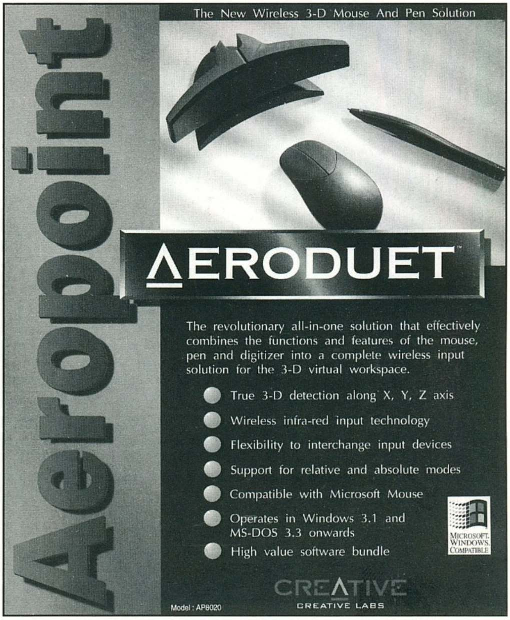
A default felhasználói programok közül legismertebb talán a Kai's Power Tools, ami tartalmaz 33 különböző filter bármely ismert grafikai programhoz ami plug-in modulokat használ (Adobe Photoshop, Aldus PhotoStyler, Fractal Design Painter, Micrografx Picture Publisher) A filterek két csoportba oszthatók a User Interface és One Step.

Nem túl bonyorult, de annál élvezetesebb a Drabber nevű rajzoló program, segítségével művészi tehetségünket fejleszthetjük a megfelelő szintre.

A HSC Digital Morph (tartalmaz egy Auto Desk Player-t és egy Enhanced Media Player-t) egy könnyen és egyszerűen használható rendszer, képek manipulálására.

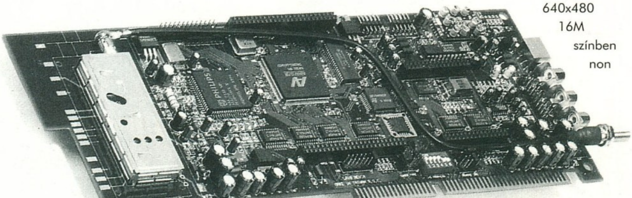
A komolyabb dolgok mellett helyet kapott két kisebb játék is a software csomagban, nevezetesen a Spectre VR és a AeroDemo. Bár az utóbbi méretre jóval kisebb mégis ezt emelném ki a kettő közül, hiszen egyedi az a feeling amit az Aeroduet használatával nyújt.

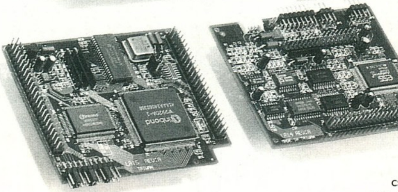
Ennyi mindent zsúfoltak tehát az Aeroduet dobozába. A programok megválogatásával, nincs gond, hasznosságuk egyértelmű, a 3-D egér és toll használatát viszont mindenki próbálja ki maga tetszik-e neki vagy sem.



LIFE WIEW IDEO III.

A gyártó cég szerint a magas felbontás, a jó minőségű színes video, TV tuner, Teletext, és sztereo hangok teszik a PC-t valódi multimédia computer-ér. Ezeket egyesíti magában az Animation Technologies Inc. kártyája a Life Wiew Video III. Tény és való, sokak számára csábító a lehetőség, hogy munkahelyi illetve akár otthoni gépüket hosszabb-rövidebb időre felruházták az alábbi nagyon kecsegtető tulajdonságokkal. Ez hétköznapi nyelvre lefordítva nagyjából annyit jelent, hogy a kártya használatával monitorokon nézhetjük a Tv-t, csatlakoztathatunk hozzá videot, kamerát, és egy halom opcionális kiegészítőt. Ezeket maximálisan 640x480 16M színben non interlaced, 800x600 64K non interlaced, illetve 1024x768 256 színben non interlaced üzemmódban overlay-jezi. A csatlakoztatható kiegészítők az alábbiak: MPEG 1 Module (a standard MPEG 1 szabvány használja, NTSC vagy PAL frame rate), Sound Module (16 bit, Sound Blaster Pro kompatibilis, midi és game port-tal), Teletext Module. Nem hiányzik persze a dobozból a távirányító sem, ezzel a kényelmi funkcióval akár az ágyból is váltogathatjuk és programozhatjuk a csatornákat, állíthatjuk a színeket és a hangerőt.





Természetesen képet is tudunk digitalizálni vele, jó minőségben.

Megfelelő igény esetén hasznos kiegészítője lehet gépünknek.

Shoebaron

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Selectrade Kft. biztosította.
1182 Budapest,
Hargita tér 15.
Tel.: 292-6226

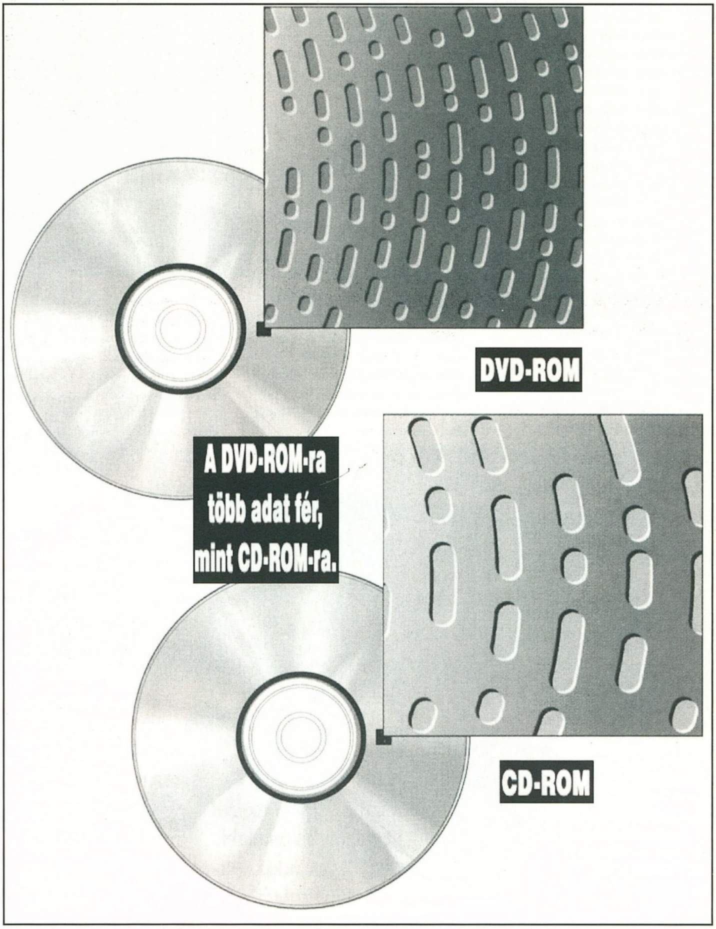
DVD
A jövő CD-ROM-ja

Kishazánkban 1991-ben még azt se nagyon tudtuk, hogy mi is az a CD-ROM, de nyugaton már javában elkezdődtek a CD-k tárolókapacitásának kibővítésére irányuló kutatások. 1994-re – 3 év kemény fejlesztőmunkájának eredményeként – két egymással teljesen ellentétes technológiai magoldás maradt csak versenyben az új CD szabvány megszerzéséért folytatott küzdelemben, de ahogy az ilyenkor már csak lenni szokott, a két elgondolás még véletlenül sem volt kompatibilis egymással. Mindkét technológia kifejlesztésében több multinacionális cég vett részt, egészen pontosan az egyik társaság a Toshiba és a Time-Warner vezetésével létrejött, jó néhány meghatározó elektronikai céget, valamint a legtöbb Hollywood-i stúdiót magában tömörítő konzorcium volt, de a másik oldalon felsorakozott – a tagok létszámát tekintve jóval szerényebb – Sony-Philips szövetséget sem lehetett félvállról venni.

A maga nemében mindkét technológia igen jó volt, és így értelemszerűen a szemben álló felek kétségbeesve próbálták meggyőzni a legnagyobb szoftver és hardver gyártókat saját megoldásuk létjogosultságáról. Szerencsé(nk)re 1995 májusáig egyikőjük sem kapott zöld utat a számítógépes piac legmeghatározóbb résztvevőitől (Apple, Microsoft, Compaq, IBM, Hewlett-Packard stb.), ráadásul ezek a nagy cégek mindent megtettek annak érdekében, hogy a két társaság összefogva, közösen hozzon létre egy új formátumot. Végül aztán 1995 szeptemberében hosszas tárgyalások és egyezkedések eredményeként – mindenki megkönnyebbülésére – megszületett az új szabvány, a DVD.

MI IS AZ A DVD?

A DVD rövidítés eredetileg a Digital Video Device meghatározásból származik, de az első tesztelések után az új szabványban rejlő lehetőségek felismeréseként gyorsan átkeresztelték Digital Versatile (azaz sokoldalú) Device-nak. Valószínűleg több, különböző alkalmazási területen felhasználható verziót terveznek belőle, így lesz például 4.7GB



tárolókapacitású egyrétegű, egyoldalas lemez, de a felső határ jelenleg a kétrétegű, kétoldalas, 18GB tárolókapacitású CD (ez utóbbi mennyiség kábé egy 43 méter magas 1.4"-es lemezoszlopnak felel meg...).

Elsőként a videopiacon találkozhatunk majd DVD lejátszókkal, valamikor 1996 telén. MPEG-2-es rendszert használva egy normális hosszúságú film (135 perc vagy annál rövidebb) gond nélkül el fog férni a legkisebb, 4.7 GB kapacitású lemezen, a hosszabb filmek pedig a kétrétegű, 8.54GB kapacitású CD-kre kerülnek. A DVD filmek minősége mind kép, mind pedig hangtechnikailag jobb lesz egy hagyományos VHS kazettához viszonyítva, ráadásul a DVD lemezek olyan speciális lehetőségeket is tartalmazhatnak, mint például az adott film különböző nyelvű és korhatárú verziói, változtatható képernyőmérettel, vagy éppen tetszés szerinti befejezéssel. A filmhez tartozó soundtrack-et természetesen külön is meg lehet majd hallgatni, arról nem is beszélve, hogy a minőség az ezredik lejátszás után sem fog romlani. Az első lejátszók 500 és 700 dollár körüli áron kerülnek forgalomba (becslések szerint ez az összeg egy éven belül felére, sőt, harmadára fog csökkenni), de maguk a műsoros CD-k előreláthatólag nem fogják meghaladni a VHS kazetták jelenlegi 19-24 dolláros árát.

A DVD-ROM

A PC-nél némileg más a helyzet mint a filmpiacon, hiszen a számítógépeknél használatos DVD-ROM lejátszók csak valamikor 1997 első harmadában várhatóak, rájuk íródott játékkal pedig csak valamikor 1997 őszén találkozhatunk (ez alól persze lehetnek kivételek, hiszen utolsó nem hivatalos információink szerint a Toshiba például ez év októberére tervezi DVD-ROM lejátszójának megjelentetését). A DVD-ROM-ok gyors elterjedését valószínűleg magas áruk fogja leginkább meggátolni, hiszen még a legoptimistább előrejelzések is 500 dollár körüli bevezető árról beszélnek. Ez elsősorban a beépített MPEG-2-es dekódernek köszönhető, mely lényegesen megemeli az előállítási költségeket. Felmerülhet azonban a kérdés, hogy vajon tényleg szükség van e a PC-kben használatos DVD-ROM-okban az előbb említett dekóderre, hiszen ott az elsődleges cél mindenképpen a tárolókapacitás megnövelése volt? A legtöbb gyártó még nem döntött ebben a kérdésben, de kiindulva az ismert mondásból, miszerint „ha már lúd, akkor legyen kövér", nem kizárt, hogy a jövőben az MPEG-2 dekóder is a lejátszók standard „felszerelései" közé fog tartozni. Nem lehetetlen persze az sem, hogy a nagy játékforgalmazók több változatot is készítenek majd ugyanazon játékból (dekódert használó és dekódert nem használó verzió).

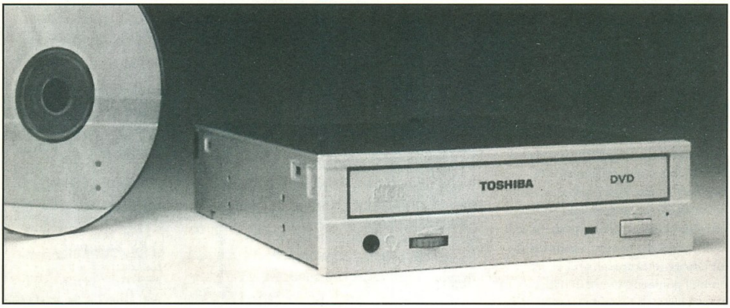
Most még lehet, de mi lesz később? (Optics Storage - Maverick 12x-es CD-ROM)

A PC-knél használatos DVD-n 26 „mezei" CD-ROM tartalmának megfelelő mennyiségű információ fog elférni, és mindezt durván kétszer olyan gyorsan leszünk képesek beolvasni, mint egy manapság már mindennapinak számító négyszeres sebességű CD-ROM (egészen pontosan 1,108 kilobite másodpercenként). Mindezeknek a tetejében a DVD-ROM-ok maximálisan kompatibilisek lesznek a hagyományos CD lejátszókkal, és így nyugodt lélekkel játszhatunk majd régi játékainkkal az új drive-on.

Azonban mindezen remek tulajdonságokat figyelembe is sokan úgy vélik, jó pár évnek kell még eltelnie addig, míg a DVD általánosan elfogadott és felhasznált rendszer lesz. Az ára ugyan biztosan hatalmas zuhanórepülést fog bemutatni pár hónap leforgása alatt, de a szakértők szerint csak bizonyos típusú játékok igényelnek ekkora tárolókapacitást. Egy Phantasmagoria-hoz vagy egy Under a Killing Moon-hoz valóban elkelne egy DVD, de olyan játékok, mint például a Quake még mindig alig használják ki a rendelkezésre álló hagyományos CD kapacitásának egy tizedét (jelen esetben feledkezzünk meg az audio track-ről). Az biztos, hogy a legtöbb fejlesztőcég nem engedheti meg magának FMV alkalmazását a szoftvereiben – sokan pedig még meg is kérdőjelezik az FMV létjogosultságát egy játékprogramban –, de aki megteheti, annak kétség kívül nagyobb mozgásszabadsága lesz a DVD-k megjelenésével.

Sok tehát a kérdőjel az új rendszerrel kapcsolatban, de egyvalamit szinte biztosan leszögezhetünk. Amennyiben a DVD-ROM sikeresen elterjed a világon, nem kell majd sokat várnunk arra az időre, amikor az ECTS riportban olyan véleményeket lehet majd olvasni programfejlesztőktől, mint például: „Hát igen, csak 18GB. Persze ha kicsi több helyünk lenne, akkor aztán igazán fantasztikusat tudnánk alkotni! No de így..."

Del



Gravis

Grip Game System

A Gravis már majdnem egy évvel ezelőtt elkezdte hirdetni új joystick-csatoló szabványát, a GRiP (Gravis Interface Protokol) névre keresztelt rendszert. Előzetes ismertetők és tesztek alapján már bemutattuk, de most érdemi változás történt, ugyanis az amerikai és nyugat-európai forgalmazás kezdete után nem sokkal Magyarországra is megérkeztek az első példányok. A szerzett tapasztalatokat osztom meg veletek.

A GRiP-nek háromféle forgalomba kerülő változata lesz:

A legegyszerűbbik kiszerelésben csak maga a csatoló (Gravis MultiPort) és hozzá két GRiP pad lesz, míg a másik két fajta csomagolásban egy-egy ismert játéknak a GRiP rendszert támogató változatát is adják hozzá. Az egyik a Team Sports Set nevet viseli, és az NHL Hockey 96 update-elt verziója került bele kiegészítésül - egyelőre csak ilyen kiszerelésű változatok érkeztek. Nem véletlenül esett erre a programra a választás - ez PC-n idáig talán a legjobb sportprogram, és eleve játszható négyen, bár csak két hagyományos joystick-kal + billentyűzettel és mouse-zal. Mától ez a helyzet merőben megváltozik: négyen játszhatják egy gépen, egy-egy GRiP pad-del irányítva a játékosokat.

A GRiP installálása és működtetése nagyon egyszerű. A kisméretű driver feltelepítése egy percet vett mindössze igénybe. Elinte úgy próbáltam meg csatlakoztatni a MultiPort-ot, hogy a Joystick-Midi elosztókábel végére kötöttem, így nem működött. Miután felcseréltem a sorrendjüket, mind a MIDI, mind a GRiP Multiport kifogástalanul működött. Mi is ez a Multiport? Ez egy csatoló és egyben elosztó, mely 4 darab GRiP rendszerű joystick, és két sztandard, analóg joystick csatlakoztatására képes. Egyszerre természetesen csak vagy a GRiP egységek, vagy az analóg joystick-ok használhatók. Ezek közötti átváltás egy kapcsolóval végezhető el. A két üzemmódot értelemszerűen GRiP módnak és Go Thru módnak nevezték el. Az üzemmódok aktiválását egy-egy led is jelzi. Ha a GRiP mód ledje pirosan ég, az azt jelzi, hogy a rákapcsolt pad-ek normál gamepad-emulációban működnek; míg ha zölden világít, akkor pedig felismerte és kezeli őket GRiP pad-ként.

Az új rendszert támogató játékprogramok automatikusan felismerik a GRiP egységeket, és inicializálják a rajta levő gombokat. Ha egy játék még nem támogatja a GRiP Multiport-ot, és mi GRiP módban hagytuk azt, akkor automatikusan normál gamepad emulációba kapcsolja a rákötött pad-eket. Így tehát ezek minden játékkal együttműködnek, legfeljebb nem használjuk ki a rajtuk levő plusz funkciókat. Ezek után szerintem természetesnek vehető, hogy megoldották a joystick-ok automatikus önkalibrálását is.

Korábban már többször leírtuk a rendszer jellemzőit, így itt most csak egy rövid összefoglalás lesz: A GRiP pad-ek maximum nyolc, egymástól független gombot tartalmazhatnak. A rendszer digitális, így sokkal kevésbé terheli le a processzort, mint az eddigi analóg változat (ez 10-15 százalékos gyorsulást is hozhat). Támogatni fogja a jövőben megjelenő, bővített funkciókkal felruházott joystickokat is. A GRiP rendszer Windows 95 Plug and Play kompatibilis. Windows 95 alatt adnak hozzá egy programot is, mellyel programozhatjuk a gombokat.

A hozzá adott pad-ek design-ja erősen emlékeztet a Sega MegaDrive igen kényelmes kontrollerére (formájában, és a két flipper-gomb+ 6 tűzgomb elrendezéssel). Az egység fogása, gombjai és kidolgozása jó, remélhetőleg tartósság terén is pozitívak lesznek a tapasztalatok.

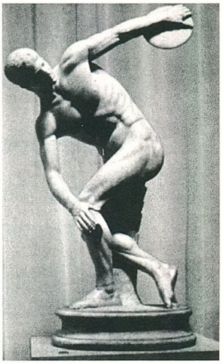
Charlie

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 266-6059

Multimédia
CD-ROM-ok



HISTORY THROUGH ART

(Történelem a művészet szemszögéből)

A *Zane Publishing* kiadásában megjelent **History through Art** két részből, részenként 4-4 db CD-ROM -ból áll. Az első rész i.e. 800-tól 1550-ig, a második 1545-től 1900-ig foglalja össze a történelmet – illetve a művészetet.

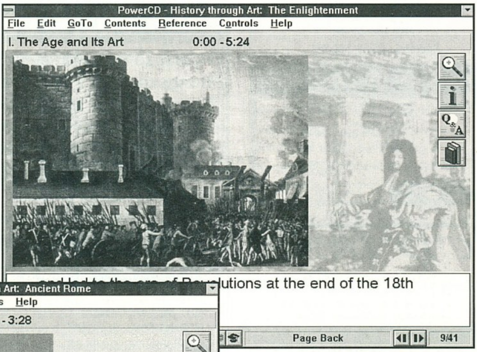
A CD-ken egy folyamatos bemutatót láthatunk az adott kor művészetéről – miközben a szöveg a történelmi háttérrel foglalkozik. Informálódhatunk az akkori emberek különféle szokásairól, hitvilágáról, öltözködéséről. Kiemelten említésre kerülnek híres emberek: gondolkodók, képzőművészek, hadvezérek, stb.

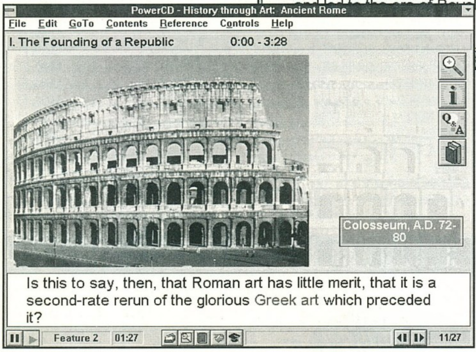
A kezelőprogram (*POWER CD*) egyszerűen használható, a setup csak egy programcsoportot tesz fel a gépre, és a *Windows\System* könyvtárat sem szemeteli tele – ez rendkívül dicséretes. A legfontosabb funkciója, hogy gyakorlatilag hozzányúlás nélkül lejátssza a fejezeteket egymás után. A szöveg teljesen hypertextes, a színes kiemelt címszavak keresztutalásokra való hivatkozások. Itt a kiemelt szó bővebb magyarázatát lelhetjük meg. A kék színű kiemelésnél az indexes kereséshez ugrik, a zöldnél pedig az értelmező szótárhoz. A program a szöveget folyamatosan „felolvassa", és a kinagyított képről is hangos magyarázatot kapunk. A szöveges információk két nagy enciklopédiából lettek válogatva: *Concise Encyclopedia* (történelmi adatok – 15.000 címszó), *Webster's New World Dictionary* (értelmező szótár – 150.000 címszó). Az alsó ikonsorban a kezelőprogram különféle plusz szolgáltatásait tudjuk elérni. A keresésnél kétféle lehetőségünk van. Rákereshetünk egy adott szóra az értelmező szótárban, illetve a történelmi anyagban is kerestethetünk. Ilyenkor index alapján választhatunk ki egy keresett témakört.

Az első doboz tartalma:

1. Ancient Greece – az ókori görögök történelmével ismerkedhetünk meg. A főbb témák az építészet, a hitvilág és a realista emberábrázolás. Összehasonlítás az egyiptomi kultúrával.

2. Ancient Rome – az ókori rómaiak életébe kalauzol el a fejezet. Az előző CD-hez hasonlóan építészeti, vallási és egyéb kulturális emlékekkel foglalkozik. Összehasonlítás a görög kultúrával.





3. The Middle Ages – középkor művészetébe enged bepillantást. Sok helyen találkozhatunk a vallási témával, mivel a kereszténység a fő vonal. Ez mellett a román kori és gótikus építészettel is megismerkedhetünk.

4. The Renaissance – a reneszánsz korába utazhatunk vissza. Csak két nevet említenék ebből a fejezetből: Leonardo da Vinci és Michelangelo.

A második doboz a következő CD-ket tartalmazza:

The Baroque – a barokk kor művészetéről, társadalmi szokásairól, stb. olvashatunk. Híres építészeti remekművek kerülnek említésre: a Versailles-i palota és az El Escorial.

The Enlightement – a felvilágosodás korát mutatja be a CD több fejezeten keresztül. XIV. Lajos halála utáni Franciaországgal, a Francia Forradalommal is megismertet az anyag.

The Romanticism – A romantika korába tekinthetünk be a kor több jellemző művészi alkotása segítségével. A CD anyaga a felvilágosodás korával kissé átlapolódik, de attól továbblép. Utalást találhatunk Bonaparte Napoleonra, Lord Byron-ra, a Három Muskétásra...

The Pre-Modern Era – a modern kor építészetével, a realizmussal, a formalizmussal, az impresszionizmussal, az expresszionizmussal és az art nouveau-val ismertet meg a CD. Bő anyagot találunk az Eiffel Torony építéséről, és a felhőkarcolók keletkezéséről. Megtudhatjuk, hogyan lett a fényképezőgép művészi alkotóeszköz. Néhány híres festővel – Monet, Renoir – is találkozhatunk a fejezetben.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a KoBaK Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel.: 325-0484

COMPUTER WEEKEND IV.

Nyergesújfalun
Az Ady Endre Művelődési Házban
1996. szeptember 17-29.

NONSTOP!

Kiállítás, Vásár, Internet és Party kifulladásig!

Akciós PC GURU, GURU és CD GURU vásár a GURU standján szombaton!

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 / 36

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

– az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
– barátoddal akár hálózatban is játszhatsz (Doom)
– CD vásárlás esetén **min. 10%** kedvezményt kapsz
– az ár 10%-áért egy hétig birtokolhatod a CD-t, és hozzászoktathatod szüleidet a megvásárlás gondolatához
– ingyenes tájékoztatót kapsz az újdonságokról

Figyeld akciós ajánlatainkat!

TRANS-AM elektro

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK :

Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32 CSP
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

CD DRIVE-K: - 2x-es,4x-es,5x-ös,6x-os,8x-os sebességű CD drive-k
- Külső és belső
- AT, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * ACER * SONY * PANASONIC * TOSHIBA * NEC * PIONEER * MITSUMI * SANYO

HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS
800,- +ÁFA
anyagár nélkül!
Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.720,-
2 x 40 W aktív hangfal + táp	4.960,-
MWAVE 28800 FaxModem +hangkártya + üzenetrögzítő egyben	19.200,-
VIDEO-STREAMER (3GB/180perc)	12.640,-
Sound Blaster AWE 32 CSP oem	20.640,-
S3 Trio 64 V+ PCI VGA kártya	4.960,-
486 PCI alaplap/ SIS/ 256 kb c.	8.800,-
850 MB Quantum IDE Winchester	20.400,-
8 MB/32 MB/70 ns RAM module	6.400,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

Nyolcszoros sebességű CD drive		14.992,-Ft
Hangszóró 2 x 7 W, adapterrel		3.120,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM		12.992,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100		18.620,-Ft
VIDEO GALAXY GAMMA kártya (TV, Video input)		39.600,-Ft
GRAVIS Ultrasound Classic kártya OEM	AKCIÓS	11.900,-Ft
GRAVIS Analog joystick		3.940,-Ft
GRAVIS Thunderbird joystick		8.800,-Ft
GRAVIS Phoenix joystick	AKCIÓS	11.900,-Ft

Ajánlat a legújabb CD-kből

CYBERIA 2	7.740,-Ft
FIGHT ARCADE GAMES	1.440,-Ft
INTERNATIONAL SOCCER	1.200,-Ft
DIGITAL EROTIC SAMPLER	1.680,-Ft
RIOI KARNEVÁL	1.680,-Ft
C&C/ WARCRAFT 2 TOOLKIT	4.000,-Ft
DUKE NUKEM 3D DATA DISK	4.320,-Ft
GENDER WARS	7.800,-Ft
FORMA ONE GP 2	8.640,-Ft
QUAKE	9.120,-Ft
250 WIN '95 GAMES	1.600,-Ft
STRIKER 95	4.140,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ® RT

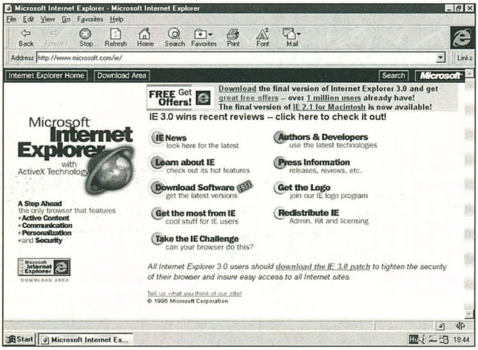
Értékesítés:
1089 Budapest, Golgota u. 6. Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192

Internet

Barangolás az Interneten

A barangolásunkat az Interneten megszakítjuk, hogy „helyszíni képes"beszámolót nyújtsunk a Microsoft kontra Netscape harc legújabb eseményeiről, melyből eddig leginkább a felhasználók profitáltak.

Az egyik érdekesebb esemény mindenképp a Microsoft nevéhez fűződik, amikor augusztus 13-án,



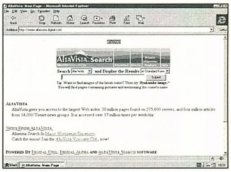
(nyugati parti idő szerint) éjfélkor útjára engedte az Internet Explorer 3.0-ás változatát. Mindezt persze megfelelő reklámmal és nyeremények felajánlásával tette. Az egész akció a Midnight Madness nevet viselte és valóban kisebb fokú(?) őrültségre utaló jelek voltak felfedezhetők. Annak ellenére, hogy Amerikában még éjszaka volt, az első hat órában 32 ezren töltötték le a programot és regisztrálták magukat azon a címen, ahova a program első elindítása után belépett. A szervezők az első 10 ezer regisztráltnak ígértek pólót és közülük sorsolták ki egy notebook új gazdáját. Az akciót és az Internet Explorer 3.0 megjelenését kísérő érdeklődésre jellemző, hogy egy-két napig alig lehetett elérni a Microsoft szervereit. A Microsoft által megadott adatok szerint már az első héten több mint 1 millióan töltötték le az ingyenes programot.

A Netscape 3.0 végleges változatának megjelenésére sem kellett ezek után sokáig várni, alig egy hét múlva (augusztus 19-én) a Netscape is elkészült a programjával. A hírverés némileg kisebb volt, mivel a megjelenés előtt elpuffogtatták a töltényiket a Microsoftra és így talán kevesebb maradt a végleges változat ünneplésére.

Már a bétaverziók kiadása után megjelentek különféle összehasonlítások, hogy melyik program a jobb – mindenesetre az eredmény erősen függött attól, hogy kinek a WWW oldalairól lehetett olvasni az összehasonlítást. A Netscape arról regélt, hogy a programja gyorsabban mutatja meg az oldalakat, míg ugyanezt a Microsoft úgy mondta, hogy a tipikus házi csatlakozási sebességek (14.4, ill. 28.8 kbit) mellett gyorsabb a programja.

Egy azonban biztos, igazán nagy különbség nincs a termékek között, legfeljebb az egyedi HTML bővítések, ill. a Java scriptek kezelésében lehet eltéréseket találni(első ránézésre). Egy biztos, a két cég még jó darabig gyilkolni fogja egymást az Interneten. Ennek jegyében a Microsoft meghirdette a SiteBuilder programot, mely jegyében rengeteg fejlesztőeszközt ingyenesen bocsát a felhasználók rendelkezésére, mindössze egy regisztráció szükséges, melyet a Microsoft ftp szervert ismerők akár ki is kerülhetnek és közvetlenül letölthetik a szükséges dolgokat.

Visszatérve az előző havi témánkhoz, azaz hogyan találjuk meg azt, amit keresünk az Internet dzsungelében. Vannak olyan cégek, melyek ingyenes adatbázist tartanak fenn, amiben minél több információt próbálnak összegyűjteni az Internet világából. Persze nem teljesen önzetlenül teszik ezt, egyes cégek az oldalakon elhelyezett reklámokból tartják el magukat, míg pl. a Digital által fenntartott AltaVista a cég termékét hivatott reklámozni. Ha már megemlítettük az AltaVistát, akkor mondjuk el róla, hogy jelenleg a legnagyobb adatbázissal rendelkező keresőrendszer. A megadott adatok szerint 275.600 szerver 30 millió oldalát dolgozták fel, továbbá 14.000 Usenet newsgroup 4 millió cikkét.



Ebből mindenki megsaccolhatja, hogy jókora méretű adatbázis rejtőzik a háttérben. Nekem személy szerint nem túlzottan tetszik a dolog, mivel nem elég jó a találati arány.

http://www.altavista.digital.com

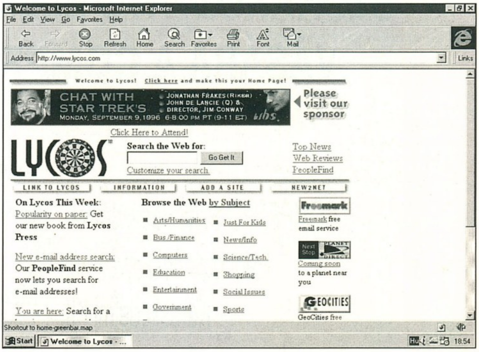
Mint már korábban említettem kedvenceim között van a Lycos. Itt minden oldalon találkozhatunk hirdetéssel, lévén ebből tartják fenn a szolgáltatást. Nemcsak a megadott kulcsszavak, hanem a témakörökön történő lépkedéssel is szűkíthetjük a keresést.

http://www.lycos.com

A többi keresőrendszer ismertetésére most nem maradt hely, de megadok néhány címet, ahol érdemes próbálkozni:

http://www.yahoo.com
http://www.infoseek.com
http://www.webcrawler.com

(JOCO)



Hagyomány és üzlet!

COMPFAIR 96

9. Nemzetközi Számítástechnikai és Telekommunikációs Szakkiállítás és Vásár

1996. október 22-26.
Budapesti Vásárközpont

INTERNET FALU ÉS OPEN SHOW

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI, IRODATECHNIKAI ÉS SZÓRAKOZTATÓ ELEKTRONIKAI TERMÉKEK VÁSÁRA A COMPFAIR ÁRUHÁZÁBAN

Rendező:

COMPEXPO Számítástechnikai, Rendezvényszervező és Kereskedelmi Kft.

COMPEXPO

1053 Budapest, Kálvin tér 5.
Telefon: 117-6760, 117-1933
Fax: 117-0436

Internet böngészde

Üdvözlet minden webmániásnak, szimpatizánsnak és gyűlölőnek egyaránt az immár másodszorra jelentkező webtúró rovatunk elején. Ma is minden bizonnyal remek helyeket fogok ajánlani nektek, bár így a cikk elején és a login előtt igazából még fogalmam sincs merre kalandozzak, de valahova előbb vagy utóbb kilyukadok majd. Ez a legjobb az egész webben. Remekül el lehet vele tökölni hosszú órákat anélkül, hogy valami értelmeset vagy hasznosat csinálna az ember.

Ezért aztán azt hiszem, leghelyesebb ha mindjárt olyan helyeket keresgél az ember, ami pillanatnyilag piciny kis fantáziáját birizgálja. És mi lehetne annál birizgálóbb mint a fantasy és a sci-fi birodalma? Hát sokminden más is alkalomadtán, de ha már szóbakerült, akkor nézzünk szét ilyen téren a weben. Sci-fi téren nem is kell olyan messzire mennünk, itt van mindjárt a CD Gurun is megjelenő Solaria sci-fi magazin. Keressük fel a

www.seldon.hu/solaria

oldalt és máris olvashatjuk a legújabb számot, esetleg letölthetjük a DOS program verziót ha nem akarunk több órát online olvasni. Amennyiben nem bírunk magunkkal, úgy átlátogathatunk a minikönyvtárukba is (hwww.seldon.hu/solmini) további olvasnivalók fellelése érdekében.

A témánál maradva megemlíteném a tévéből jól ismert és sokak által kedvelt sorozat, az X-aktákhoz kapcsolodó site-ot, amit a

muse.cs.mu.oz.au:8089/

címen lehet egészen jól megközelíteni. Érdemes jól körülnézni, a remek külalakhoz ugyanis kellemes tartalom is társul, ami nem éppen utolsó szempont. Esetleg kis kitérőként utána átruccanhatunk az FBI-hoz is

(www.fbi.gov/),

bár ott nem éppen scifi a téma, de mindenesetre érdekes.

Kanyarodjunk innen inkább vissza a mindennapok fantasy világába, elsőként talán a méltán közkedvelt sci-fi és fantasy festő, Boris Vallejo anyagait böngészve. Ehhez ugorjunk be pl. a

www.k2nesoft.com/rgambone/graphics/boris/

site-ra, ahol hegyekben állanak a művész munkái. De akinek ez nem elég, íme még néhány hely:

grex.com/vallejo/,
www.ppgonweb.com/imagenetion/htdocs/val.htm,
www.inlink.com/~NASCARFN/boris.htm.

Kisebb utánajárással még találhatunk más helyeket is, de a lényeg ezeken is megtalálható.

A fantasy területhez érve elsőként nagy-nagy kedvencemet, Tolkien bátyót és társaságát kezdtem keresni. Nem is hiába. Kiindulásként nézzük meg például a

203.0.168.99/wwwsites/tolkien/

site-ot, ahol információkat, képeket és csatlakozásokat találunk más Tolkiennal kapcsolatos oldalak felé. Érdekes lehet még a

www.lysator.liu.se/tolkien-games/

homepage is, ahol a Tolkien világhoz kapcsolódó számítógépes programokról tudhatunk meg ezt-azt különböző kategóriák szerint keresgélve.

És ha már játszunk, akkor játszunk igazán jót. Mégpedig ne számítógéppel, hiszen a szerepjáték igazán élőben élvezetes (mondom ezt én, aki már több éve nem voltam képes elmenni újra egy igazán jót játszani...), hogy mást nem említsek itt van mindjárt az AD&D. Az előbb írtam, hogy sok anyag foglalkozik Tolkiennel. Nos, természetesen az AD&D-vel is rengeteg helyen találkozhatunk és tulajdonképpen majdnem mindegy, hogy hova megyünk ha érdekel a téma. Találomra megnéztem néhányat, ezek közül ajánlanám kezdetnek a

web.cs.ualberta.ca/~wade/HyperDnd/

site-ot, ahol nem csak a játékról kapunk hasznos információkat, de olvashatunk némi szösszenetet a játékot kiadó cég (TSR Inc) és az Internet viszonyáról és egyéb érdekes témákról, valamint természetesen más hasonló témájú siteokra is találunk kapcsolatokat. Van egy-két hely, ahol egész jó sztorikat lehet fellelni, továbbá számos könyvet is lehet találni a neten, egyszóval akit érdekel a téma annak megéri kutakodni egy kicsit.

Van egy másik játéktípus ami kis hazánkban is egyre több áldozatot szed, ez pedig nem más, mint az ún. gyűjtögetős kártyajáték. Talán legismertebb ezek közül a Magic: The Gathering, ami olyannyira veszélyes, hogy még a Beart és Lazát is megfertőzte, és akkor még nem is beszéltem Lilyről, aki lassan a téma avatott boszorkánymesterévé válik. Mondjuk annyi játék után nem is csoda... Namost az van, hogy akit a téma érdekel, netán abszolút bele van már őrülve, az nem kevés, hogy úgy mondjam ordenáré sok anyagot talál a neten, pl. komplett adatbázist mindenféle hülyeséggel

(www.public.iastate.edu/~playground/magic/),

folyóiratot

(www.nb.net/~sxm/magic/beyond.html),

kurrens árlistákat, akármit. Nem is említek meg több helyet, fel kell menni pl. a Yahoo!-ra és végigtúrni az egészet. Legközelebb ehhez kiegészítésképpen elkérem Lilytől a kedvenc MTG címeit, hiszen sokkal jobban benne van ebben az egészben, én csak úgy mellesleg megemlítettem. Ugyanis elővigyázatosan távoltartom magam ettől a játéktól. Veszélyes...

Nos, erre a hónapra ennyit tudtam ajánlani, bár talán kicsit túluntúl egyféle témát boncolgattam, de szerintem ez megbocsájtható. Még az sem kizárt, hogy érdekelt valakit. Mellesleg nyugodtan megírhatjátok ám, hogy milyen téma érdekel benneteket és akkot arrafelé keresgélünk kicsit. De ha valami egészen jó helyet sikerült felfedeznetek, azt is meg szabad ám írni. Na pá, legyetek jók és a kártyajátékoktól óvakodjatok...

Brazil

ps: mivel épp ma lesz a Jackson koncert, eszembe jutott, hogy ajánlhattam volna őt is. Én ugyan nem csípen a pacákot, de akit érdekel, ide lehet menni pl. infokért:

www.sony.com/Music/ArtistInfo/MichaelJackson/

Tapasztalataim

Levélözön

Helló, itt a jó öreg Old Man!

Nem ütött meg a guta a nyáron, nem verte szét a fejem senki, aki előző cikkeimen felbuzdulva valami PC buzizásra vetemedett. Így aztán a GURU teammel együtt arra az elhatározásra jutottunk, hogy ebben a számban a felgyülemlett olvasói levelekre válaszolok. Ugyanúgy, mint Brazil levrovjában.

Mivel rengeteg azonos kérdés merült fel, ne keresse mindenki a saját nevét, hanem szépen, türelmesen, mint az állat olvassa végig a cikket, és ha nem kérdezett valami eszméletlen baromságot - nem lamerezünk!!!!! - megtalálja kérdésre a választ, vagy valami hozzá hasonlót.

A válaszborítékokat köszönöm, de senkinek sem tudok levélben válaszolni, erre nincs idő. Úgy döntöttünk, hogy ezentúl ilyen formában fogunk válaszolni, hiszen sok a mindenkit érdeklő kérdés. Tehát: írjatok, olvassatok, kérdezzetek!

Majdnem minden levél azzal kezdődik, hogy írjam meg saját gépem konfigurációját. Nem szívesen ugyan, de megteszem. A cikk írásakor, azaz 1996. augusztus 27.-én:

-Abit gyártmányú Intel Triton alaplap, 256k Burst Cache

-Pentium-200 /166MHz-es, felhúzva/

-32Mb EDO ram

-2.6 Gb Western Digital winchester

-Hercules Dynamite 128 Video 2Mb PCI VGA vezérlő - erről még lesz szó!

-Teac 8x sebességű CD-meghajtó

NÉHÁNY TESZTEREDMÉNY:

3DBench		200.0
Landmark 2.0	CPU	1151
	FPU	3358
	Video	33987
Kspeed		1922
		1821
		2167

Xing Mpeg Player

1x screen, true color	59 f/s
full screen true color	62 f/s

Wintach 640x480 true color, overall performance 360 /Win95 alatt/

Rendkívül gusztustalannak tartom ha valaki olyasmivel dicsekszik, ami nem kizárólag saját tudásától függ. Fentieket kizárólag csak tájékoztatásul közlöm.

Most egy szót a Hercules VGA vezérlőről.

Egyszerűen döbbenetes. Mikor először kipróbáltam, rajtam, az öreg rókán folyni kezdett a víz. A kártya a teljesen új fejlesztésű 128 bites Tseng ET-6000 grafikus processzort, valamint 2 Mb MDRAM-ot - Multibank DRAM - tartalmaz. A multibank DRAM belül 32 blokkra, mindegyik blokk 32 kb képtárolóra van felosztva.

A címzési, és I/O ciklusok átfedésével az effektív hozzáférési időket a nyolcadára lehetett csökkenteni.

Az adatátvitel 1 Gb/sec nagyságrendű, ez a szokásos 64 bites DRAM-os változatainak négyszerese, a VRAM-os változatok kétszerese. A 128 bites, 4Mb VRAM-ot tartalmazó kártyákat is nagyon megveri.

Példa:

Adatátvitel, Mb/sec:

64 bit, DRAM	200
64 bit, EDO ram	300
64 bit, VRAM	400
Hercules MDRAM	1000

Kész, ennyi.

Módomban állt tesztelni a DTK új fejlesztésű Pentium alaplapjait, az Intel Triton VX, illetve HX chipsettel. A VX semmi újat nem nyújtott nekem, a HX valami brutálisan gyors, AMI WinBiosza a 486-os gépekhez képest igen hamar bejelentkezik, és fogódzkodjatok meg, szerepel benne a CD-ről történő bootolás opciója is. Az ára nagyon húzós, inkább meg sem írom. Életemben ilyen gyors rendszerindulást nem láttam még, kb. 2 másodperc alatt felállt a gép.

MOST JÖNNEK A LEVELEK.

Perlaki Tamás:
99%-ban igazad van. Ne felejtsd el, hogy a cikk megírása, és megjelenése között kb. 3 hónap telt el /VESA-PCI azonos tipusok/. Csak az nem téved, aki nem dolgozik. Egyébként kösz!

Kecskeméti Iskola:
AMD 5x86 160 MHz-en. Olyan alaplap kell, amelyik tudja a 3.6, 4.0 V feszültséget. Állítsátok nyugodtan 4.0V-ra az alaplapot, az órajelet pedig 33MHz-ről 40MHz-re. Persze ventillátor! Azok az 5x86-ok, amelyek tipusjele nem W, hanem Z-re végződik, szó nélkül mennek 160MHz-en. A P-90-et kb. 6%-kal veri meg!

Többeknek:
Ha az alaplapod nem támogatja az 5x86 AMD procit, de ilyet szeretnél használni, akkor a processzortípust állítsd Enhanced 486 DX-4-re, az órajelet pedig 50MHz-re, a feszültséget 3.6 - 4.0 V-ra. Vigyázat, a VESA busz is 50 MHz-en megy! Lefekhet a kontroller, a VGA kártya, stb. PCI busznál mindegy.

Rajkovics Péter:
hogyan lehet megállapítani, hogy egy CD meghajtó multisession módon írt CD lemezeket tud-e olvasni. Ha a kezelési utasítás nem tér ki rá, akkor bele kell tenni egy ilyen módon, tehát több részletben megírt lemezt. Ha olvassa a teljes directory strukturát, akkor O.K., nem kell semmilyen session váltó.

Farkas Tamás:
486-os gépbe teljesen felesleges az EDO ram. Pentiumba 133 MHz fölött ajánlatos.

Bogdan Zavalni:
amit a Hercules monitorról írtam, az tényleg marhaság volt, hiába, nincs rosszabb, mint amikor valaki arról ír, amihez nem ért. Nagyon kérlek, most az egyszer még bocsáss meg nekem, ezennel közlöm mindenkivel, hogy a Hercules monitor, illetve vezérlőkártya ALKALMAS GRAFIKUS MEGJELENÍTÉSRE IS!

Soha életedben ne láss jobbat!

Gergely Szabolcs:
Hát, öreg fiú, nem jó helyen kopogtattál azzal a kérdéseddel, hogy AdLib hangkártyádat mire cseréld ki. Én nem vagyok egy nagy hangbuzi, a Roland, a GUS nagyon szépen szólnak, de nekem bőven elég egy eredeti Sound Blaster 16 is. Én nem

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

szerzek zenét, nem MIDI-zek, úgyhogy nem tartottam érdemesnek más kártyát vásárolni. Ha csak játszol, szerintem neked is bőven elég lesz. Szégyellheted magad, hogy egy 586 gépben egy 512kb-os VGA kártyát használsz. Ha nem akarsz túl sokat költeni, akkor vegyél egy S3 Trio64 VGA kártyát, jó is, gyors is, olcsó is.

Tóth Csaba:
Amigáról vált át PC-re /*beeeeee! Bear!*/, milyen konfigot javasolunk. Hát ma már a minimum a P-100, Intel Triton alaplap /bármit is mond a jászberényi PC szaküzlet eladója / minimum 8Mb ram, S3 Trio 64 PCI VGA, esetleg Hercules Stingray /Ark 2000 chippel/, a Cyrix procival nekem még nincsenek tapasztalataim, a processzor nagyon gyors, de állítólag a koprocival nem stimmelnek a dolgok.

Árakat nem írok, se címeket, van a PC GURU-ban elég hirdetés, hívd fel azokat! Tesztelni mindent nem tudunk, ismertetni sem, hiszen akkor az egész újság ezzel lenne tele. Ja persze SVGA monitor!

Prunk Edgár:
486VLB alaplapot Cyrix DX280-nal cserélne le AMD 5x86-ra. Már megírtam, hogy a legjobbak az ALI chipszetes 486-os PCI buszos alaplapok, áruk változó, netto 10.000.-Ft körül jár. Ami a VGA kártyát illeti, a fentebb írtak Neked is szólnak. Egy S3 Trio 64 kb. netto 7.000.-Ft.

Zsákai Zsolt:
P-150 konfig, nagyon kellemes. Panaszolja, hogy az Ifabon vásárolt Interaktív Video Magazin szarul fut. Az volna a csoda, ha jól menne, mert mások is eleget panaszkodtak rá. Ha más minden rendben megy, értem ez alatt a Dos4gw-s programokat, akkor hozzá ne nyúlj a gépedhez, mert a kezed töröm el! Gondolkozz egy kicsit. Ha minden más program rendben fut, akkor mi lehet a hibás, na mi? Hát csak az a program, ami nem fut rendesen!

Szigeti Gergely:
Ne csak a 96/5 PC GURUT olvasd, hanem vedd meg a tavaly novemberi számtól kezdődően, és sokkal okosabb leszel.

Marinka Lajos, és sokan mások:
Én személyesen nem vállalom a gépek tuningolását, kivéve a sajátomat, és legközelebbi ismerőseimét. Azt is megmondom, hogy miért. Ugye, mint tudjuk, az ember mindig a kölcsönkocsit töri össze, mindig a kölcsönkazetta szakad bele az egyébként amúgy kifogástalanul működő videoba, mindenki tud hasonló példát mondani. Nem tudom vállalni a felelősséget az esetlegesen bekövetkezhető balesetekért. A garanciavesztésről nem is beszélve!! Kizárólag csak a cégünknél vásárolt egységek tuningolásáról lehet szó.

Tóth Árpád, a lap születése óta lelkes olvasónk:
hol kapható ARK LOGIC VGA vezérlő, teszteredményeket kér. ARK LOGIC PCI kivitelben tudomásom szerint már nem kapható, VESA buszos kivitelben még elvétve. Helyette van a Hercules Stingray, mint már fentebb írtam. Teszteredményt nem írok, mert ez mindig az adott konfigurációtól függ.

Farkas Tamás:
Fentebb minden kérdésedre megtaláltad a választ.

Kopp Zoltán Zsolt:
A PCTools 9.0 programcsomagot szerintem minden komolyabb szoftverforgalmazónál megveheted. Ami a 270Mb-os wincsid rendetlenkedését illeti, igazad van, honnan a fenéből tudnám így, látatlanban. Próbáld ki egy másik gépben, és ha ott jó, akkor a kontrollered agonizál, ha nem, nem. A BIOSZ-ban is érdemes körülnézni, az ISA BUS CLOCK-ot vedd kisebbre, ha az alaplap, és a kontroller VESA buszos, akkor az alaplapon feltehetőleg található jumperekkel állítsd a busclockot >33-ra, wait state-t pedig 1-re.

Dudás István:
Ahogy a német mondja, a legédesebb maradt utoljára. Steve barátunk bizonyítja, hogy a PC GURU magazin Tuning rovata által elhintett magok termékeny talajba hullottak. Ugyan nem írja, de leveléből kivehető, hogy kellemes hardveres környezetben dolgozik, így 8 db Pentium konfigurációt sikerült neki egy osztállyal feljebb tuningolni. P-100-asok tepernek 120-on, 90-esek 100-on. Remélem, a felvett célprémium egyetemes egyenértékes részét, azaz 2 karton DAB sört már elpostáztad a GURU szerkesztőségnek, elég, ha azt írod a csomagra, hogy LAZA. (Kösz. A törd.)

Ami a saját gépedet illeti, ne legyél telhetetlen, a 166-os Pentium sem megy minden alaplapban 200 Megán. Egyébként ha nincs fent jumper, akkor 3.7V körüli feszült séggel megy a proci, ebbe nem fog belehalni. Feljebb ne menj, mert költségeid lesznek.

Egyébként a tápot digitális műszerrel megmérheted a stabilizátor tranzisztor hűtőbordáján. Vedd ki a procit, kapcsold be a gépet, és a jumperek dugogatása közben mérd a feszültséget. Lehet, hogy 2 jumpert is fel kell dugni, hogy a kívánt 3.7-8V-os feszültséget megkapd. Feljebb semmi esetre sem szabad menni.

Ami a WC3-4 gondodat illeti, igazából nem tudok segíteni benne, pláne így, látatlanban. Próbáltad-e kizárólag himem.sys-sel, esetleg clean boot-tal, nem tudom. Rámolj ki mindent a gépből, és próbáld ki úgy, stb. Egyébként rendkívül szépen kivitelezett leveled külön köszönöm.

MINDENKINEK:

KÖNYÖRGÖM, ÍRJÁTOK A NEVETEKET OLVASHATÓAN, MA MÁR TELJESEN INGYEN MEGTANÍTANAK MINDENKIT ÍRNI!!! ÉS ÍRJATOK A LEVELEKRE DÁTUMOT IS, HOGY TUDJAM, NEM VOLT-E MÁR SZÓ A KÉRDEZETT TÉMÁRÓL.

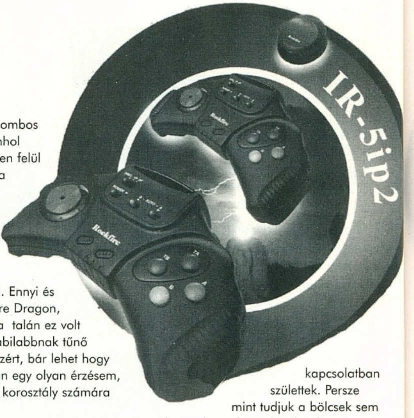
JA, ÉS VEGYÉTEK A PC GURUT !!!

Mindenkit csókoltatok

Old Man

Tes[z]t közelben

Egy újabb termékcsalád

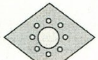


Némi szünet után mindenki újult erővel veti bele magát a teendőibe. Nincs ez másként a rendszeres rovatok cikkíróival sem. Általában szeretem a szép hosszú bevezetőket, de hát ahogy a reklám is mondja, bonts formát. Pepsit persze továbbra sem fogok inni, de mindenesetre most elhagyom a sok hű-hó-t. Hölgyeim és Uraim (gyerekek) kezdődjék a show!

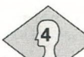
Rockfire
GAME CONTROLLER IS OUR BUSINESS

FIRE DRAGON

Tüzess sárkányról az embernek valami jó kis itóka, esetleg egy honkongi kung-fu film jutna elsőre az eszébe, nos változik a világ, hiszen színre lépett a Rockfire egyik joystick-ja, melyet hasonló névre kereszteltek. Az első benyomásom az volt, hogy bár sok mindent lehetne mondani róla, azt nem, hogy lemásoltak volna valami vetélytársat a külseje kialakításánál. A doboza semmilyen, akarom mondani megfelel az elvárásoknak, viszont minden amit csak tud, az egyértelmű tulajdonságokon kívül, szépen pontokba szedve föl van sorolva az oldalán. Először nézzük meg, hogy mit írnak a készítő, aztán lássuk a valóságot. Tehát: Ergonómikus design mind a jobb, mind a bal kezesek számára, megfelelő méretű (nagy) talp a stabilitás érdekében, az A-B, illetve C-D tűzgombokat cserélő kapcsoló kényelmi szempontokból,



kétoldali throttle kontroll a szükséges manőverekhez, auto fire, állítható sebességgel, és nem utolsó sorban a kar keménységének vátoztathatósága. Szép kis lista, ami mindenki számára mutatja, hogy a F.D. nem egy mezei botkormány.
Nos az ergonómikus degisn rendben van, az egész szerkezet tökéletesen szimmetrikus, a talpazat is rendelkezik az állított "robosztus" méretekkel. A kar minthogyha túlzottan is nagy lenne, de lehet, hogy ez csak azért van, mert hozzászoktam a kisebb Thunderbird-höz. A auto fire nagyon kultúráltan van megoldva, a tüzelés sebességét is változtathatjuk, a nálam tesztelt joystickok közül ezzel a extra funkcióval egyelőre csak a sárkány büszkélkedhet. A throttle tekerőhöz szintén társult egy kapcsoló, ezen állíthatjuk be, hogy a jobb vagy a bal oldali tolóerőt használjuk. Persze az egész nem ér semmit ha a programok nem használják a gombokat. Szerencsére ilyen jellegű problémám nem akadt, hiszen szimpla négygombos joynak mindenhol felismerték, ezen felül a többi extrát a talapzaton lehet állítani, úgymond hardware-esen, ezzel tehát szintén nem volt gond. Ennyi és nem több a Fire Dragon, visszagondolva talán ez volt az egyik legstabilabbnak tűnő botkormány, ezért, bár lehet hogy tévedek, de van egy olyan érzésem, hogy a kisebb korosztály számára készítették.



GILDE ZIPPER II

Számomra Ő volt a hónap kellemes csalódása. Mivel nagyon "hatásvadász" dobozzal rendelkezett, némi tapasztalattal a hátam mögött azt gondoltam, hogy nem lesz egy nagy was ist das (hiába no, a Viva megteszi az áldásos hatását, már azt is remekül tudom mondani, hogy: Viva prezentiet). Tehát ott tartottam, hogy miután kicsomagoltam a Gilde "testvéreket", két dolog rögtön szemetszúrt. Az első az, hogy a szokásos kilométer hosszú zsinórokat sehol sem láttam. Kezdeti örömömet feledtették azok a kellemetlen emlékek, amik a hasonló infravezérelt termékekkel kapcsolatban születtek. Persze mint tudjuk a bölcsek sem hagyatkoznak az előítéleteikre, így próbáltam tenni én is. A másik említésre érdemes dolog az volt, hogy két teljesen egyforma gamepad kapott helyet a dobozban. Yes, tisztára úgy nézett ki mint a Megadrive doboza annak idején, azzal a különbséggel, hogy kicsit alaktalanabbnak tűntek a kontrollerek. Az első meglepő dolog az volt, hogy miután kipróbáltam az egyiket, semmi gondom nem volt az infra érzékenységére. Az odáig rendben van, hogy a dobozon ott volt az alábbi adat: super érzékeny távirányító kontroll 12m hatótávval, de ettől függetlenül nem hittem annak, hogy időnként a játék hevében nem kell majd a pad-et a kellő kapcsolat miatt az érzékelő felé irányozni. Ez pedig akaratlanul is feeling rombolásához vezetett volna.
Szerencsére a tesztrovat jó alkalmat adott arra, hogy betöltsem egyik kedvenc játékomat, az Earthworm Jim-et, majd egy jó óra gondtalan kikapcsolódás után meg kellett állapítanom, hogy nem egy rossz szerkezet ez a Gilde Zipper II. Először is akármerre

GALAXY FIGHTER

Néhány szó erejéig szeretnék kitérni a Rockfire csúcsmodelljére, ami a Galaxy Fighter névre kereszteltetett. Sajnos egyelőre még csak a kezembe jutott szórólapból szolgálhatok némi információval, hiszen ez a termék még nem kapható Magyarországon. Egy négygombos joystick-ról van szó, HAT-tel, throttle kontrollal, infra érzékelővel, néhány érdekes extra kapcsolóval (Joystick/Mouse Mode). A leírtak és a képek alapján nagyon ígéretesnek tűnik a GF, amint kapunk belőle egyet részletesebben is bemutatjuk. Addig is itt egy kép a press pack-ból.

rángattam a pad-et, bizony hibátlanul vette a jeleket, nem volt egyetlen megszakadás sem. Bár az egész szobám nincs 12m hosszú, azért megpróbáltam a legtávolabbi sarokból játszani egyet, mondanom sem kell, hogy nem sok értelme volt az egésznek, hiszen a gamepad remekül működött csak én nem láttam semmit. Egyébként a Gilde tudását tekintve egy négygombos kontroll pad-nek felel meg mindenféle extrákkal kiegészítve. Nevezetesen rendelkezik független turbo és auto fire funkcióval, az utóbbit kapcsolóval, az előbbit külön gombbal aktiválhatjuk (csak az A, és B keys). A gombok és az irányító szintén nem kifogásolható, jó az érzékenységük, kényelmes a tapintásuk, kézreeső a fogásuk.

Sokak számára talán most jön a lényeg, hogyan működik a két játékos funkció. Nos az egész roppant kultúráltan van megoldva, egy háromállású kapcsolóval melyet lehet PRO, P1,P2-es állásba kattintani. Ez természetesen mindkét pad-en megtalálható, így semmi perc alatt elvégezhetjük a szükséges beállításokat. Kedvem lett volna kipróbálni az új Virtua Frighter Remix-szel a két játékos üzemmódban, sajnos a program nem engedélyezte, hogy mindkét versenyző joy-jal legyen, pedig Win95-alá gond nélkül bekalibráltam mind

a két pad-et (custom-gamepad-4fire button), egyes és kettes joystick-nak.

Sebaj, maradnak az arcade típusú egymás ellen játszható game-ek. Fellelkesedve a lehetőségeken elővettem az Electronic Arts sport szimulációit. (A Guru szekrényben találtam egy Fifa Soccer-t, egy NHL 96-ot és egy NBA95-öt.) Sajnálatos módon valószínű, hogy a csillagok konstellációja nem felelt meg az ilyen jellegű kísérletekhez, hiszen az első holmi

memória drivert igényelt volna, a második szimplán lefagyott a logonál, lehetett reset-elni, a harmadik pedig nem volt a dobozában. Némileg letörve, közel két óra "szórakozás" után feladtam a küzdelmet. További tíz percig meglehetősen csúnyán néztem a gépemet, majd leadási határidő legeslegvége révén beletörődtem abba, hogy nem fogom

DSP

időben megtudni az igazságot. Annyit azért kijelenthetek, hogy nyilván minden olyan játéknál ahol lehetőségünk van egymás ellen játszani, és mind a ketten lehetünk joy-jal, vagy kontroll pad-del remek hasznát vesszük majd a Glide Zipper II-nek. A tartóságáról új dolog révén nem tudok nyilatkozni, de ha az is rendben van, ideális vétel lehet, hiszen nincs is annál jobb szórakozás ha egymás ellen bizonyíthatunk egy-egy játék keretein belül.

SILVER SHUTTLE-KEYPAD

Na ez egy érdekes darab. Nevezhetném öszvérnek is. Ugyanis egy olyan gamepad-ról van szó ami a billentyűzet portba dugva képes a keybord-ot "szimulálni". Ezzel a képességével egyelőre egyedül áll a magyar piacon, persze az megint más kérdés, hogy mennyire van igény egy ilyen keypad-re. Szerintem nem rossz az ötlet, például remekül lehet a NC-ben ügyködni vele. Ez persze egy

gyenge vicc volt, de félretéve a tréfát, nekem mint volt konzolosnak egy kicsit megdobogtatta a szívem a lehetőség, hogy akárcsak a PSX-en, itt is játsszak kontrollerrel egy Doom partit (nem minthogyha jobb lenne mint gombokkal, sőt). Nem beszélve arról, hogy milyen jól rá lehet definiálni a Quake fel-le nézését, talán ha valaki szánna rá elég időt, jó esélyekkel indulhatna egy net bajnokságon, már csak azért is, mert a "standard" hat gombon kívül további kettő is a rendelkezésünkre áll, akárcsak a Sega Saturn pad-jánál. Újabb jó hír, hogy nincs hozzá szoftveres driver, könnyű a programozása és a használata.

Maga az irányító számomra formatervezettebb mint a Gild Zipper, talán annyi apró különbséggel, hogy a gombok valamivel durvábbak

Csongor the Shoebaron

ps.: Mindegyik bemutatott joy és pad alaposan megszemlélhető az MMP üzletében.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az MMP biztosította.
Multimédia Meeting Point
1075, Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax.: 322-4027

Roland újdonság

Roland VSC-55W

A múlt számban elkezdtem egy összefoglalást készíteni a hangkártyákról és bővítő-modulokról. A legutóbbi cikkben tett ígéretemet betartom, és folyamatosan be fogom mutatni az egyes itthon kapható kártyákat.

Most azonban egy nagyon érdekes újdonságot szeretnék ismertetni. A Roland már régóta ismert profi szintetizátorairól és PC-s hangkártyáiról. Amikor még javában az AdLib és sima SoundBlaster 1.0 hangkártyák voltak egyeduralkodók PC-n, már akkor kihoztak egy MT-32 nevű szintetizátor-kártyát, mely messze kora előtt járt.

Később szintén élenjártak a PC-s hangtechnika korszerűsítésében. Az SCC-1 és RAP-10 hangkártyák kiválóan alkalmasak voltak (és ma is azok) házi zenélgetésre, hangszerelésre, de játékok színvonalas zenei aláfestésére is - sajnos ezt elég magas árukban meg is kell fizessék a vásárlók.

Egy időben nagyon felkapták a játékgyártók azt a megoldást, hogy a programok zenéjét General Midi-ben készítették el, mert ezzel időt és processzor-időt spóroltak meg. Mára lassan ezen is túllépnek, és CD audio-track-ként teszik fel a zenét legtöbbször a játékhoz, azonban a midis zenélés ezalatt elterjedt széles körben PC-n is. Ezt segítette elő a Creative Labs új szabványa, mely a standard Sound Blaster Pro, illetve 16 és a velük kompatibilis hangkártyákra rakható General Midi, vagy GS bővítőmodulok csatolóját egységesítette (az első ilyen megjelent hangmodul neve után lettek ezek a kártyák a Waveblaster-kompatibilis modulok).

A Roland is kihozott két ilyen bővítőmodult DB-10 és DB-15 néven, melyek az SCC-1-en alkalmazott technikára és hangkészletre alapultak. A DB-10 és DB-15 ára viszonylag alacsonyabb volt, mint az SCC-1-é, így szélesebb csoport számára vált megfizethetővé a Roland által kínált jó hangminőség.

Most ezt a tendenciát kívánja tovább folytatni a Roland a VSC-550W (Virtuális Sound Canvas) megjelentetésével. Ez egy zenei szoftver csomag, mely tartalmazza a VSC-55-nek nevezett software szintetizátort és egyéb programokat.

A programot Windows 95 alá írták, tökéletesen kompatibilis vele. Teljesen professzionális megszólalás válik vele lehetővé , melyhez semmilyen más kiegészítő software és hardware nem szükséges. Természetesen megfelelően felszerelt számítógépet igényel: minimálisan pentiumos gép kell hozzá 8 mega RAM-mal, de ajánlott Pentium 100 vagy afeletti gép 16 megával, vagy még több memóriával felszerelve.

A szintetizátor polifónia-foka a gép teljesítményétől függ: míg 60-as Pentiumon ez még csak 15 hang, addig Pentium166-oson már 40 hangos polifónia is elérhető. A VSC-55 technikai adatai a következők:

Partok száma: 16
Maximális polifónia: 128
Hangszínek száma 256
Dobkészletek száma: 9
Audió kimenet: 16-bit sztereó, 22,05/11, ö25 kHz mintavételezési frekvencia
Kompatibilitás: General Midi és GS

Ez az első software-es szintetizátor, mely beépített effekteket (Reverb- 8 féle, és Chorus- 8 féle) is tartalmaz. Korábban is készültek szoftware-es szintetizátorok PC-re, de sajnos teljesítményük, hangminőségük nem volt megfelelő, csak játszadozásra voltak alkalmasak.

A VSC-550W az adatai alapján alkalmas lehet komoly munkára is, viszonylag kis ráfordítással. Egy 16 megás, 120-as Pentiumból a software révén egy kb. az SC-55 Mk II hangmodulnak megfelelő hangszer hozható létre.

Előnyei, hogy olcsó és egyszerűen kezelhető, míg hátránya a 0.4 másodperces késés, illetve a gép erőforrásainak nagyfokú leterhelése.

A Roland a DTM (Desk Top Music) sorozata keretében forgalmazza a GS szoftware-es szintetizátort, így a már eddig megszokott módon, megfelelő software-ekkel kiegészítve árusítják, melyek a Cakewalk Express nevű sequencer, a DoReMix2 egyszerű dalszerkesztő és az Easy Juke Midi file lejátszó program.

Remélhetőleg a Roland hagyományaihoz hű marad, és nem enged az eddig megszokott kiváló hangminőségből.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

BATMAN FOREVER

Amikor a nő beszél a játékban, írjuk be, hogy LULLABY. Ilyenkor választhatunk, hogy melyik pályán játszunk és rendelkezésünkre áll az összes fegyver is.

Ha lenyomjuk az F10-et, akkor kipusztítjuk az összes ellenfelünket.

COMIX ZONE

A Cheat menühöz írjuk be, hogy CAMERON. Ilyenkor a Menük között feltűnik a kedvencünk.

ZONE RAIDERS

A cheat-ek használatához nyomjuk le az F11-et, majd írjuk be a következő szövegeket:

ISITWENTY a teljes térkép
ISILETSBAIL az aktuális pálya vége
ISIWHEELS egy remek szabadon konfigurálható X-CAR-t kapunk, mellyel nem lesz nehéz megnyerni a versenyt
ISIFATPACKED az összes fegyver, lőszer és kiegészítő
ISIQ isten mód
ISISLEEP lefagyasztja az ellenfeleket, kiket ezekután már kikészíthetünk

AFTERLIFE

A nevünknek adjuk meg, hogy: $@! – ezekután 10 millió egység áll a rendelkezésünkre
SAMNMAX – háromszor begépelve megláthatjuk a TITKOS ROSSZ DOLGOT

BATTLE ARENA TOSHINDEN

A Main Menü alatt gépeljük be:
GIMMEJIM – főnök mód
VIRTUAL1 – First Person Perspective. Tisztára olyan érzés, mintha egy DOOM-mal játszanánk, tartanánk a kardot, vagy éppen lövöldöznénk a tűzlabdát.
FUNNYHEADS – NAGY FEJEK
LIFEISUNFAIR – Special Moves #Keys

MISSIONFORCE: CYBERSTORM PÉNZ CHEAT

16 millió egységnyi creditet szerezhetünk a játékban egy csapásra:

A Norton Diskedit, vagy más hex editorral töltsünk be egy save game-t (.CBS kiterjesztésűt), majd a következőket írjuk át:
Offset 28,672 Hex 7000

eredeti:
00007100: 00 00 00 35 27 00 00
00 00 00 00 00 00 00
00 00^ ^ ^ ^ ^ ^
módosított:
00007100: 00 00 00 FF FF FF 00
00 00 00 00 00 00 00
00 00 ^ ^ ^ ^ ^ ^
ezután mentsünk egyet és máris kicsit gazdagabbak vagyunk.

ERADICATOR DEMO

\FUSHIPI Sérthetetlenség
\GUNS Összes fegyver és lőszer
\BLOODLUST Fegyver tuningolók
\TUNNEL Átjárható falak bekapcsolása

QUAKE

Shareware

A parancsokat konzol (~) módban kell begépelnünk:
GOD Isten mód
NOCLIP No Clipping Mode
IMPULSE 9 Összes fegyver és kulcs
KILL Öngyilkosság
FLY Repülő mód
MAP E#M# Pálya ugrás
NOTARGET Az ellenfelek nem látnak

Deathmatch Test

F10 Isten mód
F9 Falonátjárás (C és a D bill. fel, illetve le)
F4 Falon átlátás
9 Összes fegyver

THE HIVE

Ha a TORYO-t használjuk a nevünknek, akkor az összes pályán játszhatunk.

WITCHAVEN 2

Nyomjuk le a Backspace-t, írjuk be a kódokat, majd nyomjuk meg a return-t.
MARKETING Isten mód
WEAPONS Összes fegyver
HEALTH 100 HP-t ad a health-hez, meg egy pár butykost
ARMOR Armor-t ad
STRENGTH Strength-et ad
POTIONS Az összes potion
SPELLS Az összes spell
KEYS Az összes key
INVIS Láthatatlanság
NUKE Az összes ellenfél legyilkolása a pályán
LEVEL## Pályaugrás

RIPPER

A következő kódokat a puzzle vagy akció részlet közben begépelve átugorhatjuk azt:

Catherine's Well ICE ARCADE
Falconetti's Shooting Gallery ARCADE
Catherine's Brain ICE CAFFEINE
Web Runner's Archive
Sliding Puzzle ZZTOP
Falconetti's Secret
Well Puzzle HEADACHE
Pegasus Well Chess Game ASPIRIN
Orestes Well ICE ARCADE
Odysseus Well ICE ARCADE
Falconetti Book Puzzle SPONGE
Anti-Viral Well Puzzle PRETZEL

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN 9 élet
EATMOREBRAN 9 continues
FIVEEASYPIECES Ugrás az 5. pályára
PUMPYOUUP 99-re az összes fegyver
IDBUYTHATFORADOLLAR Az összes pálya elérhető
HATMAN Turns you into a stick figure
FRAMERATE Displays frame rate
LETSDOTHETIMEWARP Original pitfall game

EARTHWORM JIM

ITSAWONDERFUL Extra élet
POPQUIZHOTSHOT 1000 bullets
ONANDONANDON Maximum continues
SLAUGHTERHOUSE Az első 5 pálya elérhető a File menu-ből
IDDQD and IDKFA Különböző credit screen-t mutat
HATMAN Turns Jim into a stick figure
PULSATING Makes Jim look like Groucho
BLOATED Makes Jim have an afro
FESTERING Makes Jim have a red afro
SWEATY Makes Jim have big lips
PUSFILLED Makes Jim have antennae
MALFORMED Makes Jim have glasses
SLUGFORABUTT Makes Jim have an arrow thorugh his head and a weird face

JOHNNY BAZOOKATONE

Pálya kódok:
Level 1 (Prison): ZARTACLA
Level 2 (Hotel): RINGMYBEL
Level 3 (Kitchen): SCRAMBLED
Level 4 (Hospital): ANASTHETIC
Level 5 (Penthouse): ETAGSLLEH

SPACE HULK

Egy pár editálási lehetőség:
debug
nsquad.inf
l
E 0194 0B vezető élete
E 0154 xx küldetés
E 0150 xx gyakorló küldetés
E 0102 07 maximum pont mindenkinek

E 010E 07
E 0114 07
E 011A 07
w
q

LightWave

Polygonok II.

Hát, ez a nyár is véget ért, s ennek egyik legszembetűnőbb jele a szeptemberi iskolakezdés. Talán még ennél is örömtelibb – és némileg értékelhetőbb – hír, hogy ígéretemhez hűen visszatérek egy korábbi témára.

Ez pedig nem más, mint a polygonok és a görbék kapcsolata. Egyik régebbi PC GURU-ban már volt szó a Rail Extrude-ról, de akkor csak az adott példához szükséges funkciókat érintettük. Tehát itt az ideje, hogy közelebbről is szemügyre vegyük a görbék mentén történő kitolás izgalmait. A görbe tetszőleges típusú lehet, azaz akár zárt is, de most egyszerűbb, ha nyitottat használunk. Torzítandó tárgynak szintén ajánlatos valamilyen egyszerű formát keresni, pl. egy disc-et. Ez több okból is ideális választásnak nevezhető:

1. Ha egy bonyolultabb alakzattal próbálkoznánk, (pl.: kocka) akkor a program figyelmeztetne, hogy nem tudja tökéletesen végrehajtani a műveletet.

2. Ebből lehet a legegyszerűbben zárt görbét készíteni.

Miután az objectet (a disc-et, vagy az abból készült zárt görbét) tartalmazó layer-t aktiváltuk és mögé helyeztük (a másodlagos layer-re) a görbét, nincs más teendő, mint rákattintani a Multiply menü alatt rejtőző Rail Ext gadget-re. A Uniform Lenght és a Uniform Knots működése megegyezik az előző számban taglalt patch hasonló nevű opcióival, azaz kiválaszthatjuk, hogy a szegmenseket a görbe hossza, illetve a görbét alkotó pontok közti távolság szerint helyezze el a program. (Ez utóbbit ott érdemes használni, ahol hosszú egyeneseket éles kanyarok követnek.

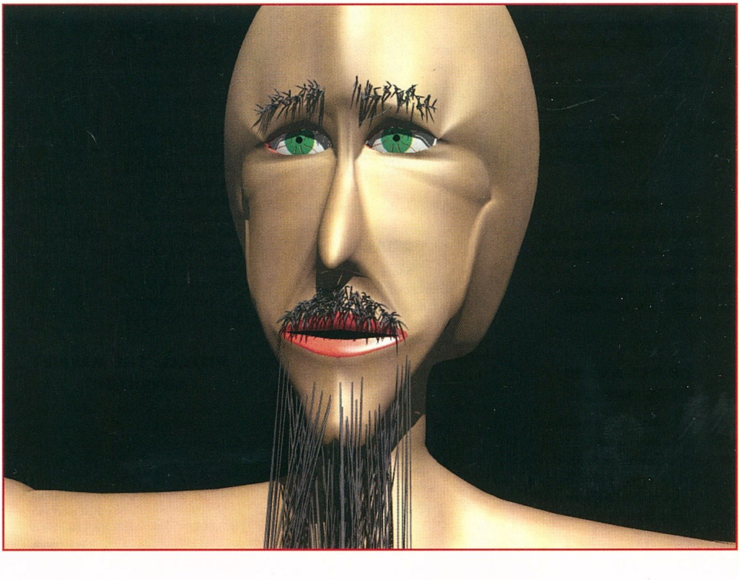
Gondolj csak egy flipperasztal rámpáira!) Ennek a technikának köszönhetően laposabb görbéknél a – Reset kapcsolóval visszaállítható – 20-as alapérték általában elegendőnek bizonyul. Persze, aki igazán kényelmesen szeret dolgozni, és nem akar elveszni a részletekben, az Automaticot fogja választani. Ez az az opció, amit sokkal kellemesebb használni, mint magyarázni, mert működése végtelenül egyszerű: csak rá kell kattintani és várni egy kicsit, míg a program elhelyezi a szükséges szegmenseket. Se többet, se kevesebbet, s mindet a megfelelő helyre.

Pár évvel ezelőtt, mikor először találkoztam a Modelerrel, és Rail Extrude-nál rátaláltam ez utóbbi két lehetőségre, rögtön elhatároztam, hogy – amint a gépem lehetővé teszi – át fogok térni a LightWave-re. Pedig akkor még nem is tudtam, hogy az igazi ínyencség rejtve maradt előttem. Ez nem is csoda, hiszen még nekem is csak ritkán jutnak eszembe olyan extrém ötletek, hogy kettő vagy még több görbét helyezzek a hátsó layer-re. De szerencsére ez is megtörtént egyszer, s ahelyett, hogy a progi lefagyott volna, az előzőhöz hasonló, de nagyobb requesterrel lepett meg.

De mielőtt rátérnénk ennek taglalására, lássuk, mire is jó ez az új módszer, s hogyan működik. Az nyilvánvaló, hogy a görbéket nem egymást követően kell elhelyezni, mert ebben az esetben össze is fűzhetnénk őket a polygon/merge-dzsel, s így visszajutnánk a kezdetekhez. Viszont ha egymás mellé kerülnek a görbék, akkor a program nem tudja eldönteni, hogy melyikkel is kezdje a kitolást. És épp' ez a lényeg, mert itt nem hagyományos extrude-ról van szó! Nemcsak egyszerűen kitolja az ívek mentén, hanem azok görbületi alapján torzítja is a tárgyat. A legszemléletesebben mégis egy egyszerű példán keresztül lehet elmagyarázni a működését:

Képzeld el, hogy a görbék egy lábfejet mintáznak (nem metszik egymást!), a lábujjak elé helyezett ovális meg egy felcsavart zokni. A LW pedig nem csinál mást, csak felhúzza a zoknit a lábra.

És most lássuk a részleteket! A felső gadgetek megnövekedett száma csak megtévesztésül szolgál, teljesen megegyezik a „normális" rail extrude Uniform/Automatic kapcsolóival. Ne zavarjon meg senkit se ez a látszólagos rendezetlenség. A Strenght utáni input mezőben a görbék követésének erősségét határozhatjuk meg. Ez annyit jelent, hogy kis értéknél az eredmény nem fog sokban különbözni egy egyszerű extrude-tól, míg nagy számnál a kiinduló objectünkre rá se fogunk



ismerni, mert teljesen hozzáidomul a görbékhez. A következő kapcsoló (Scale) működése részben hasonlít a Strenght-re, de itt nem a követés mértékét, hanem a módját határozhatjuk meg. Ha bekapcsoljuk, akkor az újonnan keletkező alakzatunk nem fog kicsúcsosodni a görbék közelében, az eredeti tárgy formája mindvégig megmarad, csak az arányai változnak meg.

Tudom, vázát lehet egyszerűbben is készíteni, de ezen a példán jól látható a Scale hatása (vagyis ha kipróbáljátok, mert a kép az alacsony Strenght-et próbálja illusztrálni), és talán az is észrevehető, hogy a görbék enyhe változtatásával könnyen meg lehet mintázni egy izmos emberi felkart. És mielőtt áteveznénk a túloldalra, még tisztázni kell az Oriented kapcsoló jelentését: Bekapcsolása esetén az egyes szegmensek nem tartják meg eredeti irányukat (orientációjukat), hanem a görbével azonos mértékben elfordulnak.

És íme, az emlegetett másik oldal, a Layout, s ezen belül is az inverz kinematika. Mindig akadnak új olvasók, ezért most pár sort kénytelen vagyok a fogalom magyarázatára vesztegetni: Egy tökéletesen „be-bone-olt" figurát már korábban is meg lehetett mozgatni a csontok segítségével, de az éppen forgatott csont csak a hierarchiában alatta lévő csontokra volt hatással. Ezért elég nehézkes volt egy olyan animációt elkészíteni, amelyikben az emberünk egy asztalon álló poharat akart megfogni, mert a kézfejet közvetlenül nem tudtuk irányítani. Az inverz kinematika pontosan ezt teszi lehetővé: A kézfejet irányítva az egész kart, törzset, testet lehet mozgásba hozni.

Mint az előző mondatokból is kiderült, az IK-t általában csontokkal együtt szokás használni, de bármilyen parent-kapcsolatban álló tárgyakra lehet alkalmazni. Ezért a megismeréséhez egy legalább négy csontból álló csápot ajánlok, aminek az alapja egy NullObject. Szükség lesz még egy ilyen tárgyra, mert ez fogja játszani a Goal Object szerepét. Ezt az utolsó csont csúcsához kell elhelyezni, majd a csontot aktiválva rá kell bökni a Parent mellett található IK Opts-ra. A felbukkanó panel tetején lévő cycle gadget segítségével válasszuk ki a második NullObjectet. Ha most elmozgatjuk az immár Goal Objectnek nevezhető tengelyünket, akkor láthatjuk, hogy azt a csontok ugyanúgy követik, mint a kamera a Target-tárgyát.

Ha ez nem következett be (pl. fázisváltás miatt), akkor Full-time IK kapcsolóval lehet segíteni a problémán, de nem érdemes, mert egyrészt jelentősen megnöveli a program reakcióidejét, másrészt a tengely megmozdításával egyidejűleg frissíti a csontok állapotát.

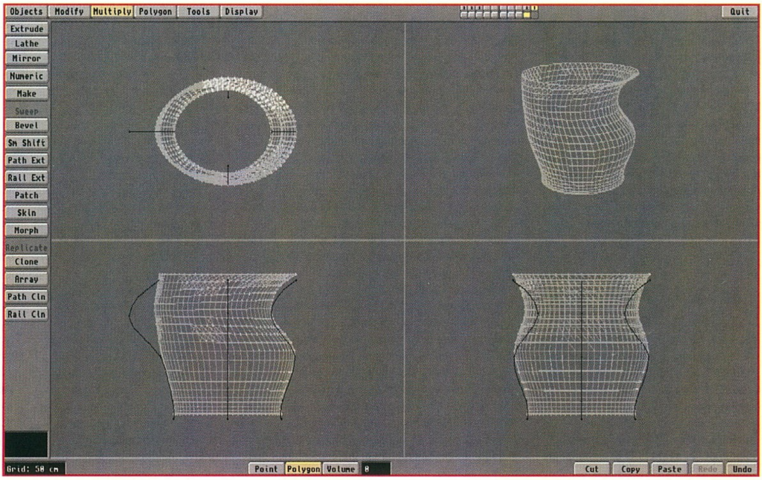
Előfordulhat, hogy a törzset mereven, mozdulatlanul szeretnénk hagyni úgy, hogy csak a kar mozogjon. Erre szolgál az Unaffected kezdetű kapcsoló, melyet – a példánál maradva – a váll szülőjénél kell aktiválni. Ezek alatt már csak a három tengelyre állítható korlátozásokkal találkozhatunk. A feliratozás teljesen egyértelmű, tehát inkább a szükségességéről írok egy keveset: Egy ballett-táncos mozgatásához szinte nem is kell változtatni a korlátozatlan alapbeállításokon, míg egy testesebb egyénnél kifejezetten szükség van rá, mert nem tudja függőlegesen tartani a kezét sem alsó, sem felső helyzetben.

Egy tigris nem tudja a lábait oldalra kilendíteni, ezért ezt az irányt egy-két fokban limitálni kell, s a térdizületeknél (kb. 130°-os, egyirányú forgás) is hamar értékelhető lesz ez a funkció. Az IK legnagyobb hiányosságát abban látom, hogy csontokat nem lehet céltárgynak definiálni, és csontok közé sem lehet tengelyeket „parentolni". Kicsit kicsi, kicsit sárga, kicsit savanyú, de inverz kinematika!

Most (is) ennyi fért bele ebbe a két szűk oldalba. A következő hónapban szeretnék a LW-ből kimaradt dolgokkal foglalkozni (lásd kép).

Remélem nem volt érzékelhető a szöveg lendületén, hogy már majd' egy hete nem aludtam. Pá!

GABRIEL



Naszóval szeptember van, újrakezdődik mindenféle, a suli, a munka meg akármi, többek között a levrov is. Mint köztudott minden kezdet nehéz (már írtam is valamikor régebben itt nektek, azt hiszem), az újrakezdet meg mégnehezebb, a levrov esetében meg tökunalom is. Lenne, ha már megint azon szutymákolnák régi abszolúte totál rossz szokásom szerint, hogy valamilyen bevezetőt kreáljak, mert azt ugye kell meg illik meg ilyesmik. Hát túrót. Mostantól kezdve nem gyilkolom magam ilyen hülyeségekkel, ha lesz kedvem valamit írni akkor írok, ha meg nem akkor nem. Most nincs, úgyhogy bevezetőről ennyit, különben is hegyekben állnak a levelek amikre lassan több hónapja kellett volna válaszolnom, szóval hajrá.

DBLDOLLY

Hi Brazil! Meg szeretném kérdezni, hogy mivel jár az, hogy a dblspace-szel letömörítem a vincsit? Szerinted milyen az IBM 8514/A kártya és érdemes-e venni? Tetszenek neked az RPG programok? És Mocsynak melyik a kedvence? Mit tudtok a Wizardry Gold-ról (min. config, ár, újítások)? Add át üdvözletem a Teamnek. Na kösz. Ui.: neked tetszik a Dolly Roll Rá-Rá Hajrá száma? ÉN IMÁDOM (hö-hö ez baró volt mi?)

(Tóth Gábor, Sopronkőhida)

Jesssz, a Dollybaba rulez, ennél jobb zenét még a büdös életben nem hallottam, fantasztikus, bombasztikus meg ilyesmik, de leginkább ilyesmik. A Mocsynak is a Dollybébi a kedvence, a Wizardry Gold az nem, sőt annyira nem, hogy szerinte nem is gold, csak fröccsöntött műanyag, amivel az ablakot ki lehet támasztani. Ehhez kapcsolódóan jegyzem meg, a 8514 a legjobb videokártya amit csak el tudok képzelni egy RollyDollyBéby videoklip megnézéséhez, ami előtt persze a dblszpész és dupladrájv programokkal letömörítem a vincsit, hogy elférjen rajta. Mármint a klip. Minimum háromszor, márminthogy három különböző partíción sőt vincseszteren, ha esetleg elszállna a tömörítésem, akkor is meglegyen mindenem. Bár ilyen nem fordulhat elő, hiszen egy jó nevű cég nem ad ki a kezéből olyan programot ami életveszély egy videoklip vagy másféle adatok tárolásához. Legfeljebb tévedek, de akkor meg már úgyis mindegy.

EGY KOLLÉGA LEVELE

Üdv Brazil! Kihasználva az alkalmat a kérdőívvel együtt ismét küldök egy levelet is. Már egyszer hasonló indíttatásból írtam nektek. Egyébként csakúgy mellékesen megjegyzem, hogy tulajdonképpen kollégák vagyunk, hiszen én is újságíróként tengetem az életem. **(Borzasztó lehet. Brazil)** Ezt csak azért említettem meg, hogy tudjátok, szakmabeliek is olvassák a lapjaitokat. A véleményem az újsággal kapcsolatban a kezdetektől fogva – nekem meg van az egykori GURU összes száma és a PC GURU-é is – nem változott, számomra ez a lap továbbra is a NUMBER ONE. Van összehasonlítási alapom, hiszen az összes magyarországi PC-s lapnak a kezdetektől előfizetője vagyok.

És ez valamiféle szakmai ártalom vagy csak egy egyszerű kis számítógép által előidézett heveny elmebaj eredménye? Rettenetes lehet szerintem minden ilyen lapot elolvasni, már csak azért is, mert legalább a fele szinte ugyanarról ír csak kicsit másképp. Bár mitagadás, néha egy-egy újságban olyan félelmetes baromságokat tudnak írni egyes szagértők, hogy fergeteges iramban kell rohanjak a vécéig, nehogy össze meg vissza vizeljem magam a gyönyörségtől. Fenemód snassz dolog lenne ugyanis, ha a következő hasonszőrű cikk olvasása közben rámtörő földön történő fetrengést okozó röhögést a magam által gyártott tócsában kellene végigtombolnom. ***(Jegyek korlátozott számban nálam rendelhetők – a törd.)*** **Ez persze az egyik véglet, vannak remek lapok is, ezeknek azonban nem csinálok reklámot, mint ahogy az áltudósok esetében sem tettem az előbb. Tudniillik nagyon igazságos vagyok...**

Bár eddig nem igazán derülhetett ki, ezt a levelet a Kérdőív kiegészítéseként írtam, tehát rá is térek a lényegi részre. A PC GURU mind megjelenésében, mind tartalmában, olvashatóságában a legjobb. A legtöbb információt ebből a lapból merítem, pl. a Tuning rovat egyedülálló. Gondolom ti is olvastatok már komolyabbnak mondott számítástechnikai lapokat – pl. XXX, XXXX, XXXXX, (itt lapok nevei voltak – a törd.) stb. A Ti komolyabb témákról szóló rovataitok egy valamiben különböznek az előbb említettektől: Ti mertek véleményt nyilvánítani, ami bár lehet hogy néha szubjektív, de akkor is nagyon sokat ér. A fent említett lapok minden számukban tartalmaznak különböző teszteket, amikből tulajdonképpen semmi nem derül ki. Teljes ködösítés az egész – talán anyagi érdekekből, talán más okokból.

Na igen, ezt sosem lehet igazán tudni. Vannak lapok akiknél az anyagi érdek számít és vannak olyanok is amelyek nem akarnak nagyon megbántani sem senkit, bármennyire is rászolgált remek termékével. Továbbá vannak olyan lapok, akiknél egy valamelyik cég terméke – legyen az bármi – minden esetben a hihetetlenül nélkülözhetetlen dolgok közé kerülnek besorolásra, míg más cégek termékei akkor sem lehetnek a lap szakértői szerint jók, ha még a marslakók is a csodájára járnak. Nincs ezen mit csodálkozni, ilyen a világ. Nálunk talán csak azért érzed ezt, mert egy fiatalokból álló, gyakorlatilag elkötelezetlen csapat véleményét közöljük. Ennek meg is van az eredménye. Nem mindegyik cég szeret minket, s ki tudja miért...?

Tehát ennyit a PC GURU értékeléséről. A másik a kérdőív téma, ami megfogott az állandó CD melléklet kérdése. Abban a régebbi levelemben, amit a CD GURU fantasztikus volta váltott ki belőlem, már megemlítettem, hogy nem biztos, hogy szerencsés a havi CD megjelenés. Akkor a CD PLAYER/PC PLAYER német magazint hoztam fel példaként, amely először csak negyedévente, majd havonta jelent meg. És amennyivel sűrűbb lett a megjelenése legalább kétszer annyira csökkent a színvonala. Ráadásul állandóan ismételte magát, egy-egy játékdemot, segédprogramot több számában is megjelentettek. Persze az is igaz, hogy változtak azóta az idők és ma már a leggagyibb program is 50 megánál kezdődik, így az egy CD-re feltehető progik száma is rohamosan csökken. Szóval nem tudom, döntsetek ahogy jónak látjátok. Én mindenesetre sok sikert kívánok hozzá.

Nagy igazság, változnak az idők. Egy újság nem csak azért jelenik meg rendszeresen CD-vel mert annyi minden érdekeset összeszednek rá, hanem mert jelenleg jó reklám és nagy vonzerő a CD. Mindaddig nincs is baj, amíg az általad is említett betegségek meg nem jelennek, valamint az embereknek van pénze megvenni a lapot. Mert hát azokra is gondolni kell, akiknek a 298 forint is sok, nem is beszélve 600 vagy 700 forintról, még akkor is, ha CD és piros tojás is jár a laphoz. Egyelőre még nem tudni mit hoz nálunk a jövő, és ne is kérdezzétek, mert úgysem mondom meg nektek miket találtunk ki. ***(Ha már a kispénzüekről van szó. Nekem tőled azt a maradék harminc forintot hozhatná a jövő – a törd.)*** **Hehe.**

És végül zárásként egy – ill. több – kérésemet/problémámat írnám le. Az egyik a shareware rovathoz kapcsolódik. Nagyon király lenne, ha mondjuk a következő CD GURU-ra az eddigi sw rovatban szereplő összes progit rátennétek, és ezentúl folyamatosan – ha havi CD lesz akkor azon – hozzá juthatnánk ezekhez. Oké, most mondhatjátok, hogy a sw progikat leszedhetjük az Internetről, vagy CD-s sw válogatásokról. Azonban egy adott progi megtalálása a hatalmas sw rengetegben szinte olyan nehéz feladat, hogy csak véletlenül sikerülhet.

Igen ez így van, no de akkor meg mekkora nagy öröm. Viccen kívül: igazad van. Remélem Angler és a többi programhorgász is olvassa a levrovot és ezentúl így csinálja, mert én biztos elfelejtem neki megmondani.

A másik a Spektrum és C64 emulátorok, ill. játékok kérdése. Történt valami előrelépés ebben? Lehet ezeket szabadon terjeszteni? Felkerülnek valamelyik CD GURU-ra? Ha a válasz igen, akkor remélem ezentúl újra dúskálhatunk a jobbnál jobb klasszikusokban és nem kell mindig arra várnom, hogy sok szabadidőm legyen, elővehessem a jó öreg Spektrumomat és betölthessem kedvenc játékaimat.

Pedig a jó öreg gépeken játszani sokkal élvezetesebb ám, mint emulátorral. Épp a minap nyűttem órákon keresztül Bear Plus/4-esét, és hát mit mondjak, katartikus élmény volt, pláne a régi programjaimat is viszontlátni. A régi programok felkerülésével kapcsolatban pedig csak azt tudom mondani, hogy köszönjük szépen, jól vagyunk, egyébként pedig lusta disznó társulat révén még senki sem vette a fáradtságot, hogy utánanézzen ennek a felettébb fontos kérdésnek.

A harmadik észrevétel: jó lenne, ha több demo, ill. intro lenne a CD GURU-kon. *(Mivel Brazil nem válaszolt, ezért nekem jutott a megtisztelő feladat. Nem tudok mást mondani/írni, csak azt, hogy meg lett hirdetve – mármint, hogy lehet küldeni saját készítésű movie-t, introt –, de két, azaz kettő (2) ember küldött anyagot, azok fel is kerültek a CD GURU-ra. Hát ez van. – a törd.)*

Nahát mára ennyit, továbbra is sok sikert és jobbnál jobb lapszámokat kíván egy hűséges olvasótok.

(Polgár Endre, Budapest)

KÉT KÉRDÉS ÉS MÉGEGY

Helló Brazil! Két dolog miatt írok neked. 1. Mennyi plusz költséget jelentene az, hogy a PC GURU-ban legyen poszter? 2. Meg kéne ismertetni az olvasókat pl. engem a stáb tagjaival. Lehetne a következő PC GURU-ba tenni mindenkiről egy írást és egy fotót.

Ui: Úgy olvastam, hogy lehet kérni árlistát (én szeretnék kérni).

(Elveszett a boríték és nem tudom a nevedet, Debrecen)

Először is bocsánat, de fogalmam sincs milyen árlistát lehet kérni tőlünk, de biztos lehet ha ezt olvastad. Mindenesetre van itt az asztal alatt néhány hirdetési újság, majd küldök belőle valamilyen árlistát, nehogy csalódjál itt bennem véletlenül. Sajnos arról egyelőre nem tudok árlistát mellékelni, hogy egy poszter milyen költséget jelent, hiszen nekem erről a leghalványabbrózsaszín fogalmam sincsen. A CD GURU nevű exkluzív magazinunkban rendszeresen jelenik meg valami ilyesmi és az okosok azt mondják nekem, írjam azt, hogy azt kell megvenni. Én azonban nem akarom leírni mert mittudom én miért kéne nekem rábeszélnem bárkit is egy olyasféle posztermagazin megvásárlására, ami után nem

zsebelhetek be legalább harmincegy százalék dézsmát. *(Ebből 10% tördelési díj nekem – a törd.)* Mellesleg szerintem egy ilyen társaságot mint ez itt, teljesen fölösleges bemutatni meg megismertetni, borzasztóak. Nekem igazán elhiheted, én csak tudom.

EGY ÚJ HÍVŐNK LEVELE

Kedves Brazil! **(Márminthogy én??? Brazil)** Személy szerint csak most kezdtem olvasni a Pécégurut és egyelőre mindössze két számot vettem meg. **(Na ez a lényeg. Nem baj ha nem olvasod ha megveszed. Brazil)** Azt kell, hogy mondjam, hogy a lapotok sokkal jobb mint a többi hasonló témával foglalkozó újság (nem azér' mondom, hogy ócsároljam a többi lapot, de például okáért az *** a maga ötven oldalával egyszerűen nem vetekedhet veletek. Igaz, hogy az egész színes, de azért mégis...). Nagyon jó, hogy a játékleírások jó hosszúak és a végükre egy százalékos értékelést is raktok.

Aha. Ami leginkább nem jelent semmit, csak a cikkíró messzemenően elfogult véleményét az adott játékkal szemben. Ez akkor a legszebb, amikor olyasvalaki ír egy olyan stílusról amihez maximálisan nem ért, mert másra éppen nem lehetett rásózni az adott akármit. Nem mintha túl sűrűn fordulna elő ilyesmi, mert Del bébi egészen különös szakértelemmel osztja ki a tesztelendő szoftvereket a cikkíró manusoknak, kivéve amikor nem. Na mindegy, csak azt akarom mondani, hogy nem kell ám mindig az odafirkantott százalékokat szentírásnak venni. Például maradhatott az az előző számból ott véletlenül a tördelés során is... *(Kizárt dolog. Egyébként ez a poén nálam 10%-ot ér már megint – a törd.)* Illetve dehogy, ilyesmi nálunk nem fordulhat elő.

Egyik olvasótok azt írta a levrovba, hogy nem tetszenek neki a „black and white" oldalak. Hát engem egyáltalán nem zavar, szinte észre sem venni. Hát azt hiszem ennyi volna, nagyhirtelen nem jut más eszembe. Annál is inkább, mer még csak friss olvasótok vagyok. Na szia!

(Fokasz Oresztész, Budaörs)

Nem baj, nem leszel te mindig friss, néhány szám után majd jól lefáradsz mint macska a kutyaketrecben. De azért érdekes, jó néhány régi olvasónk is hasonló leveleket ír nekünk, amiből két dologra tudok következtetni.

Egy: az újság annyira baró, hogy senkinek nincs heveny ingerenciája elküldeni minket a kedves anyucikánkhoz szexuálni.

Kettő: Csongor, aki nagyrészt a leveleket válogatja nekem mostanában (merthogy mindenféle megrendelésekre vadászik köztük) ügyesen kiszedi belőle a reklamáló leveleket és ügyes mozdulatokkal átalakítja azokat agyaggalambbá amiket aztán szétgéppuskáz unalmas perceiben. Nem mintha mostanában sok üres perce lenne, hiszen mindenféle hülyeségeket rendeltek tőlünk egyfolytában, nomeg egyfolytában teszteli a dzsolysztikkokat meg a szpíkereket, pedig rajta kívül senkit nem érdekel igazán, de mindegy. Majdnem olyan mint a levrov, csak én nem vagyok hülye állandóan egy rakás cuccot cipelni két oldal megtöltése végett.

LEVÉL MAJDNEM NEM NEKEM

Hi Brazil! Először is van egy jó hírem a számodra. Ez a levél elsősorban NEM neked szól (de azért ne örülj, lesz neked is néhány sor)! **(Namost ehhez képest iderakták nekem az egészet. Szép. Brazil)** Ezért megkérlek arra, hogy juttasd el a levelet a CD GURU szerkesztőjének (mármint aki kiválasztja, hogy mi kerül a CD-re). Előre is kösz.

Első rész: a CD-k szerkesztőjének.
Tisztelt szerkesztő úr!

Kezdeném azzal, hogy tetszenek a CD GURU-k és jó pár embert ismerek akik ugyanígy éreznek. (Nem, ez most sajnos/szerencsére nem egy CD GURU-t dicsőítő levél, remélem eléggé új típusú lesz). Ami arra késztetett, hogy megírjam ezt a levelet az az, hogy írtam néhány programot az utóbbi időben (pillanatnyilag csak egy CD lejátszó van „termék" állapotban, de dolgozok a többin is). A legnagyobb gondom velük az, hogy valahogy el kellene terjeszteni őket, és itt jön a kérdés: hogyan? Ugyebár többek között erre vannak a BBS-ek és az Internet, ez az egyik módszer, ám van egy másik is: megjelentetni őket a shareware/game CD összeállításokon. Tulajdonképpen ezért írom ezt a levelet: az Ön segítségét szeretném kérni, hogy tegyék rá a programjaimat a CD GURU-kra, mivel a CD GURU az egyik legismertebb és legnagyobb példányszámban fogyó CD-s összeállítás (és az egyik legjobb is) Magyarországon. Ezúton szeretném megkérni Önt, hogy válaszoljon levelemre (lehetséges-e a dolog, és ha igen mik a feltételek, meddig kell elküldeni, stb). A kész programok mérete nem haladja meg az egy megát.

Tök jó hírem van. Nyílt kapukat döngetsz, hiszen szinte semmi akadálya annak, hogy akár a te, akár a mások programja felkerüljön a CD GURU-ra. Mindössze szépen el kell küldeni a produktumot szépen felvéve lemezre abban a formában, ahogy terjeszteni szeretnétek. Amennyiben a program eleget tesz a „szinte semmi akadálynak", akkor felkerül a korongra és máris öles léptekkel elindulhattok a világhírnév felé. Nyilván felmerül most a kérdés, hogy mégis mi az a „szinte" aminek eleget kell tenni. Nézzük szép sorjában.

1. Nem árt, ha a program némi színvonalat megüt. Például okáért egy olyan program ami bekér egy számot, majd ahhoz egyet hozzáad és kiírja az eredményt kevéssé esélyes a cédésülésre.

2. A programok nem lehetnek vírusosak, nem lehetnek trójai vagy egyéb romboló jellegű programok. Amennyiben ilyesmi jeleket tapasztalunk egy program tesztelése közben és felmerül a gyanú, hogy direkt ilyen a szoftver, akkor a szerzőnek az elkövetkező ezerötszázharmincegy évben minden egyéb munkája automatikusan tiltólistára kerül nálunk CD helyett.

3. A programoknak erkölcsileg némileg elfogadhatónak kell lenniük. Kizáró ok lehet pl. bizonyos népcsoport ellen gyűlöletet keltő szoftver.

4. A szerzőknek írásban ki kell jelenteniük a szoftver CD-re kerülése előtt, hogy a szoftvert részünkre terjesztésre átadják, ezért anyagi ellenszolgáltatásra igény nem tartanak, sőt megtisztelve érzik magukat, blablabla.

5. Meg még egyebek ami most nem jutott eszembe. Mindenesetre egy a lényeg: küldjétek a programjaitokat, szívesen felrakjuk őket a CD-re.

Második rész: Brazilnak. Ismételten szia! Az 1996/2-es PC GURU levrovjában azt írtad, hogy neked is van kedvenc számítástechnikai lapod (nahát!), szereted a CD összeállításaikat és van hirdetésük abban a PC GURU-ban... Ebből – valamint abból, hogy a számítástechnikai újságok közül egyedül a Chipnek volt ott hirdetése – arra következtettem, hogy a Chip a kedvenc szt. újságod. **(Nocsak. Nem is tudtam, hogy mellékállásban profi nyomozó is vagy. Mellesleg beírhatsz a nyomozásodért egy pirospontot, a Chip az egyik kedvencem. Brazil)** Bevallom őszintén, hogy nekem is (legalábbis a nem játékorientált lapok közül), és én is szeretem a CD-iket. Remélem, hogy megvan neked a '96 márciusi szám, ugyanis azon rajta van a fent említett CD lejátszó 2.18-as verziója (mely már igen-igen régi) MegaSoft FastCD néven. Azóta a MegaSoft név már megváltozott Sound Design Systemsre. **(Azannya. Brazil)** Csak reménykedni tudok, hogy láttad és ki is próbáltad. Ezzel kapcsolatban szeretnék kérni tőled valamit: írd meg róla a véleményedet. Őszintén. Komolyan. Tényleg érdekel, hogy mit gondolsz róla. Nyugodtan írd meg, hogy mi jó/rossz benne, nem fogok megsértődni, sem radikális eszközökhöz nyúlni. (...)

(Visontay Péter, Budapest)

Az előző bekezdéshez képest elszomorító hírem van. Pironkodva bevallom, hogy nem emlékszem megnéztem-e a programot, nagy valószínűséggel nem, mint ahogy százezer másikat sem. Bevallom neked, jelenleg fogalmam sincs, hogy hol van az a CD, de ha meglenne akkor is kizárt dolog, hogy bekerüljön a közeljövőben a gépembe, hiszen jelenleg egy Kispál CD van oda begyógyulva amit eszem ágában sincs kiműteni onnan. De ha beküldöd a legújabb verziót akkor lehet, hogy megnézem ha időm engedi. Véleményt ugyan akkor sem fogok róla írni, mint ahogy semelyik másikról sem. Mégpedig nem azért mert emelkedett elmémhez méltatlannak tartanám eme feladatot, hanem azért, mert egészen egyszerűen nincs rá időm. Őszintén, komolyan. Ahhoz, hogy az ember ne csak felületesen alkosson véleményt egy szoftverről, aránylag sok időt kell vele eltölteni, tesztelni. És erre valóban nincs mostanában időm, és ha ez így megy tovább, a végén még azt is lehet majd rám mondani, hogy dolgozok. Rémes.

KÉPESLAPOK

Sok jó játékot, szórakozást! Bye-bye from Cyprus. Majd még jelentkezem.

(Varga Zsolt)

A PC GURU megjárta még a Francia Riviériát is.

Üdv, előfizetőtök: Schablik Béla.

Ui: megemlíthetnéd a levrovba vagy valahol.

Tessék, megemlítettem itt. Ha úgy veszem, egészen megtisztelő, hogy néhányan még a nyaralás közben is olyasmire vetemednek, hogy küldjenek egy levlapot a szerkesztőségnek. Ez itt kettő a nem tudom mennyi közül amik pont kapóra jöttek így a vége felé helykitöltőnek. Meg arra is jók, hogy felidézze bennem, idén nyáron már megint nem voltam sehol csak a GURU Táborban nyaraltam (???) egy kicsit, amit lassan már sikerül kipihennem valamennyire. Nem mintha lenne jobb mint a GURU Tábor, csak kicsit többen voltunk a kelleténél. Úgy 180 fővel többen. De azért gyertek nyugodtan jövőre is.

Szussz. Ezennel végére értem szeptemberi két oldalamnak, amiben ugyan újólag nem sikerült semmi maradandót alkotnom, ellenben egyetlenegy fontos dolog sem került szóba, viszont ez legalább senkit nem érdekelt. Így hát részemről a jól végzett munka tudatában köszönök el mindenkitől, kellemes iskolát, remek munkát és irtózatosan jó őszt kívánva. Jövő hónapban ha minden a tervek szerint alakul újra találkozunk majd, addig is maradtam továbbra is még mindig a

Brazil

ACOMP Minden,

Ez egy csiga ...

DE, ha hozzáadunk még ...

AMD Pentium 100MHz + cooler, 256KB cache,
8MB RAM, 1.44MB floppy, 850MB HDD,
PCI VGA kártya 1 MB RAM, minitorony ház,
102 gombos billentyűzet, Yamuto mouse

...akkor ez egy Acomp A100 computer!!! CSAK 71.992 Ft+ÁFA!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, PCI IDE, Acorp	10.400
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, PCI IDE	16.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö			1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö Vesa Local Bus			1.400
A	Tekram Cache vezérlö, VLB (DC 680C)			4.000
A	Tekram SCSI vezérlö, VLB (DC 380)			4.000
-	Tekram SCSI vezérlö, PCI (DC 390)			12.000
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlö, PCI, OEM			29.992
	Ethernet 16bit hálozati kártya (ISA)			3.600
-	Ethernet 32bit hálozati kártya (PCI)			4.800
	Tipus	Ram / Max	Bit	
	Vesa Local Bus (6 hó gar.)	1 / 2 DRAM	32	4.992
	S3 Trio 64	1 / 2 DRAM	64	5.200
	S3 Trio 64V+	1 / 2 EDO	64	6.400
	S3 Trio 64V+	2Mb EDO	64	8.600
	S3 Virge 3D (3D gyorsitó)	2 / 4 EDO	64	12.800
	Hercules Tseng ET6000	2Mb MDR	128	27.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	CP 18 hangfal (tápegység)	3.600
	Right GCS-100 hangfal (tápegység)	4.992
	Right GCS-200 hangfal (tápegység)	5.992
	Thunder hangfal (tápegység)	7.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Hornet (16bit, stereo, SB kompatibilis)	6.992
	Cybersonic-SII (SB comp. 16bit, stereo, Wavetable)	10.800
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	14.400
	Sound Blaster AWE32 (16bit, stereo, Wave) OEM	18.992
	GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM	10.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	6.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
	Pora 14400bps belsõ Fax/Modem	8.992
	Hornet 28800bps belsõ Fax/Modem	18.992
	Modem Blaster 28800bps belsõ Fax/Modem	20.800
	Supra 28800bps belsõ Fax/Modem	29.992
	Pora 14400bps külsõ Fax/Modem	12.992
	Pora 28800bps külsõ Fax/Modem	27.992

Minolta lézernyomtató:

A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	63.992

Hewlett Packard termékek:

A	DeskJet 400-600 (A4, fekete, szines opc.)	39.992
A	LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	92.992
!	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	182.400
!	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM,RET/MET)	224.000
!	ScanJet 4s (200dpi, 4bit, mono)	56.800
!	ScanJet 4p (300dpi, 8bit, 256 szürke)	99.992
!	ScanJet 4c (600dpi, 30bit, color)	186.000
	DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, szines	4.800

Memória-cache elemek:

	512Kb DRAM 70ns	1.100
	4Mb SIMM 70ns, 9bit	3.992
	4Mb SIMM 70ns, 32b	2.692
	8Mb SIMM 60ns, 32b	5.392
	16Mb SIMM 60ns, 32b	10.992
	16Mb SIMM 70ns, 36b	11.992
	256Kb Burst cache	2.200
-	256Kb Burst cache	5.992

Processzorok:

-	Am5x86-P75MHz	5.200
	Am5k86-P100MHz	11.792
	Intel Pentium 100MHz	18.992
	Intel Pentium 133MHz	29.992
-	Intel Pentium 166MHz	54.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
-	586 cooler	880
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
	Nagytorony+230W táp	14.992
	Tápegység 200W	3.840
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	"Y" tápkábel elosztó	400
-	"Y" game port elosztó	1.900
	220W hálozati kábel 3m	400
	Printer kábel (1.8m)	320
	Printer kábel (3m)	392
-	Printer kábel (5m)	520
-	Printer kábel (10m)	960
	Modem kábel	560
	Laplink kábel (1.8m)	360
	BNC T-dugó	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

APC szünetmentes tápok:

	250VA	18.992
	400VA	28.992
!	600VA	39.992
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.800
-	QS-189 Python	1.800
	QS-191 Starfighter	1.600
-	QS-201 Super Warrior	2.640
-	QS-203A Avenger	1.840
	QS-206 Skymaster	6.160
-	QS-209 Skyhawk	1.560
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.920
	Gravis Game Pad	3.680
	Gravis Analog Joy	3.900
	Gravis Analog Pro Joy	5.800

Mágneslemezek

	NoName 3.5" DSHD	520
	TDK 5.25" DSHD	792
	TDK 3.5" DSHD	960

Winchesterek:

	840Mb Quantum	19.992
-	1.0Gb Fujitsu	21.992
	1.2Gb SeaGate	25.992
-	1.7Gb IBM	29.992
-	2.1Gb Quantum	34.992
	1.3Gb SCSI Quantum	36.992
-	2.0Gb SCSI Quantum Atlas Wide	50.992
	4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix (1hó garancia)	82.992
!	4.3Gb SCSI Quantum Atlas	116.992
	HDD beépitö keret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.44Mb FDD Sony	3.280
	Wearnes CD-ROM 10x, AT-BUS	19.992
-	Sony 76S CD-ROM 4x, SCSI	16.992
!	JVC (4xR-2xW), Gear software (XRW2010)	109.992
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	159.992

Monitorok:

	14" SVGA (1024*768, 0.28)	32.992
-	14" Targa (1024*768,0.28, LR, NI)	35.992
-	14" Mag (1024*768, 0.28, LR, NI)	38.992
!	14" ViewSonic ES (1024*768, 0.28, LR, NI)	49.992
	15" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI)	46.992
!	15" Mag (1280*1024, 0.28, LR, NI)	52.992
!	15" Mag Trinitron (1280*1024, 0.28, LR, NI)	62.992
!	15" ViewSonic GS (1280*1024, 0.28, LR, NI)	74.992
!	15" ViewSonic GA (1280*1024, 0.28, LR, NI)	91.992
!	17" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI)	79.992
!	17" Targa Trinitron (1280*1024, 0.26, LR, NI)	108.992
!	17" Mag (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	93.992
!	17" Mag Trinitron (1280*1024, 0.26, LR, NI)	110.992
!	17" ViewSonic GS (1280*1024, 0.27, LR, NI)	129.992
!	17" ViewSonic GA (1280*1024, 0.27, LR, NI)	145.992
!	17" ViewSonic PS (1600*1280, 0.25, LR, NI)	159.992
	14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyüzet Kanrich (USA / Hun.)	2.080
	105 gombos billentyüzet Kanrich (Hun.)	2.400
	Microsoft Natural Keyboard OEM	10.400
	Microsoft Natural Keyboard	11.200
	Microsoft mouse OEM RET	4.560
	Yakumo mouse	992
-	Genius Easy Mouse	1.192
	Genius Mouse Too	1.840
-	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse (4 szinben)	2.400
	Mouse pad mintás	200
	Mouse pad mintás, vágott	320
	Genius Easy HandyScanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
	Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szin)	23.920

CD-s dolgok:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	124
	2db-os tok normál	180
	4db-os tok dupla	240
	Blue írható CD	1.320
	Maxell írható CD	1.440
	Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

Hirdess!

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre: PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Mániákus +4 hívők régi programokat keresnek kedvenc gépükre.

„Minden érdekel" jeligére várjuk a leveleket a szerkesztőség címére

GURU
1399, BP. Pf. 701/765

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelőtt.

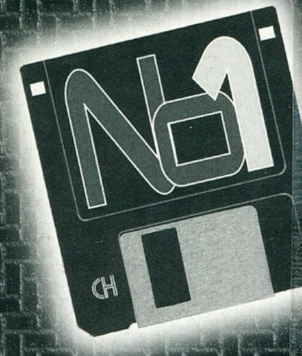
Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 169-0495, 189-2240

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)



ALIENS 1.0
Űrhajós shoot-em up game.

Anim!
Egy rövid, de igencsak figyelemreméltó intro.

Caleidoscope
Szintén egy 4k intro.

Crash
Tron klón, akár 4 hősnek is.

Guruka2
Egy gyűjtemény az olvasni vágyóknak.

Lot Goblins
Tetris szerűség remek kidolgozottsággal.

Zabálj kölyök!
Egy GIF anim, melyet érdemes megnézni.

Előfizetői lemez helye

GURU TÁBOR 1996 BALATONSZEPEZDFÜRDŐ

Eltelt a nyár és vele együtt a GURU tábor is. A mostani számban úgy gondoltuk, hogy néhány kép erejéig, meg egy kis statisztika kedvéért elrablunk egy oldalt a komolyságoktól. Következzen tehát egy kis számadás:

- létszám: csúcsidőben 200-220 fő (baromi sok)
- idő: kedvező, bár néha kissé vizes (főleg a vizicsatáknál)
- életkor: változó, a másfél éves veteránától kezdve a 44 éves ifjoncig
- rendbontók: ők már feketelistán vannak (vicc volt)
- kaja: érdekes megoldásokkal (főleg a főétkezésként talált két leves)
- tábor: rulez, leszámítva a viszonylag kevés zöldterületet
- faházak: érdekes belsőépítészeti megoldások az asztalhiány megoldására
- gépek: 100-110 gép (kb. 1200 MByte RAM és 700.000 Mbyte wincsi, CD író stb...)
- a legdurvább faház: 13 személy - 13 gép (aludni persze nem lehetett sehol)
- a compok: a leglátogatottabb Duke Nukem kb. 60 fő (éjjel 3-ig tartott!!!)
- az előadások: hatalmas érdeklődés (kivéve az elő levrov - ez persze nem igaz (Persze, mert véletlenül elmaradt. Brazil))
- a tábor örzése: Berci (dalmata - yes, yes, yes...) és Astor (valami chicken boxer, hiába, a Brazilé)
- HMCS-k (helyi menő csávók): ők nem voltak
- hálózat: rengeteg elszigetelt háló, a táboron keresztül (szegény denevérek)
- alvás: csak ha nagyon muszáj volt
- Brazil compo: soha nem látott ökörségekkel (Az utóbbi évek legrosszabbja volt, sebaj, jövőre újra alulmúljuk. Brazil)
-a személyi sérülések száma elhanyagolható, még a Doom és a Duke compo után is!
- a kóla és az egyéb üdítő elfogyasztott mennyisége kb. 1 hektoliter (de inkább felette)
- a Balaton vize egészen tűrhető volt, kivéve az éjszakai fürdőzést, amikor csak kb. 2 cm...
- ja igen, a fürdőzéseket mindenki túlélte (Még én is, pedig abszulút antivizilény vagyok. Brazil)
- remek majdnem struccfarmlátogatás. Nyomkeresőink ugyanis majdnem megtalálták a farmot 3 órai kemény túra után. (A térképen mérve kb. fél centire voltak tőle. Brazil)

Meg még rengeteg minden más...

Íme a tábor, legalábbis egy részlete...

Csak nem? Egy C&C compo híres résztvevőkkel?

OLD MAN élő TUNING szekciója - a siker nem maradt el

Kiscsoportos előadás a focipályán

A Brazil compo kibic nézőserege

Szoborkompozíció borotvahabbal - a'la Brazil compo

Hoppp, itt valami érdekes történik (a GURU WHQ)

Súlyos egyéniségek is előfordultak a táborban...

Csendélet tördelővel és kutyával...

ECOBIT
EcoBIT Multimédia Szaküzlet:
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu
Nyitva: H-P: 10-18, SZ: 10-14
Deadlock: Stratégiai játék a Warner-től.
Az EcoBIT Kft. novemberrben megnyitja új üzletét a Pólus Centerben. Ezen alkalomból novemberben mindenki 5% kedvezményt kap a Pólusban.
A Virgin, Blue Byte, Disney, Warner magyarországi kizárólagos forgalmazója az EcoBIT Kft.
A szenzációs "Under a Killing Moon" folytatása a "Pandora Directive". Kalandjáték filmszerű technikával. Sci-fi történet.
Daggerfall: Fantasy játék a "Terminator Future Shock" alkotóitól.
Még mindig kapható a "Z" magyar kézikönyvvel.
Command & Conquer Red Alert
Októberben magyar nyelvű kézikönyvvel!
Command & Conquer 1 éves születésnapi kiadás!
Ami pluszt ad:
- Hang CD
- Plakát
- meglepetés
a régi áron!!!
Kaland, mágia, harc...
ALBION
66 oldalas magyar nyelvű kézikönyvvel kapható
Ennek a játéknak csaka képzelet szab határt!
Felfedezhetünk egy ismeretlen világot, értelmes lényekkel és rejtett veszélyekkel találkozhatunk az év legigényesebb szerepjátékában.
A kalandozásunkat magyar kézikönyv segíti.
Az első teljesen magyar nyelvű játék!
Jön! 3 SKULLS OF THE TOLTECS
Fenimore Fillmore és a 3 koponya, a Toltecs kincsének megszerzése.
A játékban Fenimore Fillmore-t irányíthatjuk kalandjai során. A történet 1866-ban, Arizónában a vadnyugaton játszódik. Tüneményes humor és feszült izgalom kisér utunkon.
Egyedülálló módon a játék teljesen magyar nyelven is játszható lesz. A hallható szöveg az eredeti angol marad, de a bekapcsolható feliratok magyar nyelven lesznek olvashatóak. Ezzel azok is száz százalékban élvezhetik a játékot, akik nem beszélnek olyan jól angolul. Ezzel a kétnyelvű játékkal játszva tanulhatunk angolul.
Viszonteladók jelentkezését várjuk, vidékre csomagküldést vállalunk.